ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ
2
ВЫПУСК
ENEMT IN RANGE
SCORE 0000
HIGH SCORE 136000
ИГРОМАНИЯ
БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 2

Библиотека журнала «Игромания»

Москва – 1998

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 2. – М., 1998. – 480 с. – (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0053-3

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера. Приведены коды, пароли и секреты для 130 игр.

Вы можете получить эту книгу, а также первый выпуск «Лучших компьютерных игр», направив заказ по почте: 105043, Москва, Е-43, а/я 55, Коломиец Д. В. (Вы будете платить на почте при получении бандероли). В заявке укажите свой полный почтовый адрес (с индексом и областью), фамилию и инициалы получателя.

Лучшие компьютерные игры.

Выпуск 2

Выпущено фирмой «Астрея», ЛР № 063775 от 22 декабря 1994 г.
Подписано в печать 08.09.98. Формат 70 x 100 $^{1}/_{16}$ Печать офсетная.
Печ. л. 30. Тираж 10 000 экз. Заказ 1345.

Отпечатано с готового оригинал-макета
в ОАО «Типография “Новости”».
107005, Москва, ул. Ф.Энгельса, 46.

СОДЕРЖАНИЕ

ARMOR COMMAND

Разработчик	Ronin Entertainment
Издатель	Ripcord Games
Выход	Февраль 1998 г.
Жанр	3D-стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата	1 Мб (4 Мб).
Привод CD-ROM	4-х (рекомендуется 8-х)

Необходимо 30 Мб на жестком диске (рекомендуется 50 Мб)
Игра поддерживает подавляющее большинство более-менее свежих видео-чипсетов и карточек основных производителей, включая Voodoo 2.

К концу двадцать третьего века часть населения Земли-матери перекочевала на дальние звезды, создав на них колонии. Некоторые колонии пытались добиться независимости, что привело к созданию United Terran Federation – военного альянса, призванного следить за порядком на Земле и в ее колониях. Помимо всего прочего, войска UTF пресекали попытки отдельных внешних поселений обособиться. Поскольку флот альянса был отлично вооружен, никто больше не восставал. Все колонии жили мирно под прицелом орудий UTF. В 2277 году одна из станций на краю галактики, под названием Utopia, подверглась нападению неизвестной расы The Vrass, успев лишь отстучать в эфир SOS. К месту событий был спешно направлен корабль-разведчик, который в результате сгинул так же, как и станция. На Земле была объявлена чрезвычайная ситуация и армия UTF приведена в полную боеготовность.

Примерно такова предыстория, обнародованная авторами игры Armor Command – очередного проекта скандально известной команды Ripcord Games. Работы над игрой велись компанией Ronin Entertainment. К созданию Armor Command приложили руку такие легендарные личности, как Harrison Fond, долгие годы работавший с Lucas Arts (Indiana Jones, Super StarWars Trilogy, фильмы «Бегущий человек» и «Робот-полицейский 2»), и Edward Kilham, дизайнер культовых X-Wing и Tie-Fighter; продюсер проекта – Kalani Streicher (X-Wing и Tie-Fighter). Игра соединила в себе лучшие элементы реально-временных стратегий и полноценное 3D-окружение, что позволяет с полным основанием отнести Armor Command к набирающему популярность жанру действительно трехмерных стратегий в реальном времени.

В случае выбора UTF игроману отводится роль безымянного лейтенанта, находящегося в подчинении адмирала Harding'а (известного своими жесткими действиями во время подавления колониальных мятежей) и выполняющего поначалу все его приказы. Поскольку сражение с чужой расой идет на галактических

задворках, вдали от Земли и ее снабженцев, нам предстоит поддерживать флот за счет ресурсов, имеющихся на ближайших планетах, за которые и развернется основная борьба. Помимо враждебных гуманоидов в игре присутствуют и другие расы, проживающие на своих собственных планетах. По некоторым из этих планет волею судеб пройдет линия фронта. Чтобы добиться расположения туземцев и завладеть их супертехнологиями, нам также придется потрудиться.

Общие советы по прохождению

Для того чтобы играть с компьютером на равных, следует уяснить для себя одно главное правило – смотреть на поле боя надо только сверху. Играть, наблюдая за событиями непосредственно с земли – это для девочек. Видом «снизу» нужно пользоваться только в тех случаях, когда требуется получше рассмотреть ландшафт, поскольку сверху порой возвышенность выглядит как равнина.

Что касается интерфейса, то наиболее полезные из нечасто используемых кнопок такие:

S – продать что-нибудь;
T – мгновенно складывает здание, которое можно отогнать в другое место;
F – сменить строй (если выстроить тяжелые танки в шеренгу, то это даст неплохой эффект);
[и] – перемещение по списку строящихся юнитов;
Del – удалить выбранного юнита из списка строящихся;
G – список невыполненных на данный момент задач в миссии.

Компьютер все делает быстрее – это факт. Для того, чтобы нивелировать его превосходство, следует в некоторых случая (upgrade, создание группы и т. д.) уменьшать скорость игры.

Для атак хорошо подойдет группа из нескольких модернизированных тяжелых танков, Shield Charger'a, остальное – модернизированные ракетные танки.

Для обороны в последних миссиях лучше всего использовать ракетные башни.

Если есть возможность не пользоваться транспортным самолетом, то лучше им не пользоваться.

Decoy Vehicle и Decoy Building лучше всего припасти для игры с противником-человеком.

В последних миссиях для транспортировки ресурсов лучше всего использовать дважды модернизированные Air Tug'и.

Атаковать базы компьютера лучше всего одновременно с нескольких направлений. Как только будут уничтожены ракетные башни, можно начать использовать ВВС.

Уничтожив вражеский Landing Pad, нужно не жадничать и оставить на этом месте несколько ракетных танков, чтобы били на подлете следующие Landing Pad'ы.

Следует активно использовать радары, лучше всего модернизированные.

Никогда не нужно грузить всю свою армию в четыре-пять транспортных самолетов и лететь на разборки. Это может очень плохо закончиться.

Если вражеская группа включает в себя Shield Charger (в поздних миссиях), то первым делом следует уничтожать его.

Если есть желание, чтобы наша группа с наименьшими потерями добралась из пункта А в пункт Б, то следует проследить, чтобы у группы стоял режим передвижения «move», а не «hunt» или «kill».

Движение по waypoint'ам удобнее всего задавать в режиме карты. Здесь же удобнее планировать глобальные наступательные операции с участием нескольких отдельных групп. Имея определенный опыт, при помощи waypoint'ов можно довольно подробно спланировать полномасштабное наступление.

Игра за United Terran Forces

Все боевые подразделения, встречающиеся в игре, характеризуются в основном несколькими важными параметрами – стоимостью, вооружением, скоростью, стоимостью первого и второго апгрейда, броней и техническим уровнем, на котором их можно производить.

Параметры построек во многом схожи – стоимость, технический уровень, стоимость апгрейдов.

Техника

1. Scout Vehicle

Tech Level – 0
Цена – 300
Легкая броня – 80
Скорость – 280 км/ч
Стреляет – лучиками
Upgrade – 150 и 600 (для апгрейда требуется железо)

Простейшая боевая единица в игре. Очевидные плюсы – низкая цена, сравнительно высокая скорость. Напрашивается предположение, что авторы придумали этот вид техники для разведки, однако практика показывает, что в качестве разведчика скаут бесполезен – слишком слабая броня, поэтому далеко он не уедет. Использовать же для разведки кучу скаутов также бессмысленно – проще купить несколько легких танков. Полезен только в первых миссиях.

2. Light Tank

Tech Level – 1
Цена – 600
Средняя броня – 150
Скорость – 200 км/ч
Стреляет – снарядами
Upgrade – 300 и 600

Легкий танк намного лучше, чем скаут. Стоит всего в два раза дороже, но, во-первых – стреляет снарядами, во-вторых – передвигается не намного медленнее и в-третьих – имеет более крутую броню. Хотя в последних миссиях о нем лучше забыть.

3. Heavy Tank

Tech Level – 2
Цена – 1200
Тяжелая броня – 270
Скорость – 160 км/ч
Стреляет – снарядами
Upgrade – 600 и 1200

Приятная во всех отношениях вещь, разве что цена высокая. Зато хорошая броня, а главное, группа тяжелых танков – вполне убедительный аргумент. Большой минус – не умеет стрелять по воздушным целям.

4. Missile Tank

Tech Level – 4
Цена – 1200
Средняя броня – 220
Скорость – 200 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 600 и 1200

Ракетный танк – пожалуй, самая эффективная и универсальная штука в игре. Неплохая скорость, стреляет по всему, что шевелится, включая вертолеты и самолеты врага. Что характерно, ракеты практически всегда достигают цели. Куча апгрейднутых ракетных танков – аргумент, еще более убедительный, чем такая же куча тяжелых танков.

5. Heli Jet

Tech Level – 3
Цена – 500
Средняя броня – 120
Скорость – 700 км/ч

Стреляет – ракетами
Upgrade – 250 и 500

Леталка, пригодная лишь для разведки и мелких подлянок. При игре с человеком наверное неплохо действует на нервы. Полезны лишь тогда, когда их много. Имеет ограниченный боекомплект, следовательно, требует аэродрома для подзарядки. Хорошо сбивается всеми видами ракетного оружия.

6. Bomb Jet

Tech Level – 5
Цена – 700
Средняя броня – 100
Скорость – 760 км/ч
Боеприпасы – бомбы
Upgrade – 350 и 700

Для любителей ковровых бомбардировок. Три-четыре группы этих самолетиков снесут за милую душу любую постройку, даже не обратив внимание на всевозможные оборонительные сооружения. Также требуют аэродрома.

7. Air Carrier

Tech Level – 4
Цена – 1200
Средняя броня – 150
Скорость – 440 км/ч
Upgrade – 600 и 1200

Без этой штуки не обойтись в некоторых миссиях. Перевозит по воздуху все и на любые расстояния. Минус – слабая броня. Если под-стрелят, то все содержимое (а вдруг это восемь апгрейднутых тяжелых танков?) накроется.

8. Shield Charger

Tech Level – 5
Цена – 1000
Средняя броня – 150
Скорость – 240 км/ч
Upgrade – 100 и 1000

Эту штуковину лучше запускать вместе с кучей апгрейднутых танков. Чинит броню на лету. Если видим такую у врага, то уничтожаем в первую очередь.

9. Mine Layer

Tech Level – 5
Цена – 1000
Средняя броня – 200
Скорость – 160 км/ч
Upgrade – 500 и 1000

Минный заградитель – для тех, кто не любит делать все своими руками. Кинул мину на дорожку – и сиди, наслаждайся. Запас мин ограничен.

10. Ground Tug

Tech Level – 0
Цена – 800
Тяжелая броня – 180
Скорость – 280 км/ч
Upgrade – 400 и 800

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по суше.

11. Air Tug

Tech Level – 4
Цена – 1000
Средняя броня – 100
Скорость – 200 км/ч
Upgrade – 500 и 1000

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по воздуху.

Постройки

1. Fixed Gun

Tech Level – 0
Цена – 500
Стреляет – снарядами
Upgrade – 250 и 500

Незаменимая вещь на первых уровнях. Главное – не забыть ее установить на местности (construct). Пять-шесть таких башенок – и об обороне можно не думать. Минус – стреляют только по наземным мишеням.

2. Fixed Missile

Tech Level – 4
Цена – 1000
Стреляет – ракетами
Upgrade – 500 и 1000

Самое приятное оборонительное сооружение. Высокая цена не должна пугать, поскольку ракетные башни столь же универсальны, что и ракетные танки, то есть выносят все что угодно, включая авиацию. Огромный плюс

обеих башен – мобильность, то есть их в любой момент времени можно переместить в любой район карты. Впрочем, тоже самое можно сделать и с большинством остальных построек, но там это не так важно.

3. Long Range Missile

Tech Level – 7

Цена – 1200

Стреляет – далеко- и высоколетящими ракетами

Upgrade – 600 и 1200

Полезная вещь – бьет ракетами на огромные расстояния, покрывая довольно большую площадь. Очень эффективна для уничтожения групп вражеской техники.

4. Heli Pad

Tech Level – 3

Цена – 500

Upgrade – 250 и 500

Любишь бомбочки кидать – люби аэродромы строить. Любому ясно, что без данной структуры доминировать в воздухе не получится. Плюс – можно разобрать, подогнать поближе к месту бомбежек, собрать. В итоге бомбардировщикам не придется далеко летать на «дозаправку».

5. Mining Station

Tech Level – 0

Цена – 600

Upgrade – 300 и 600

Источник благосостояния в игре. Комбайн можно подогнать к любому руднику и приступить к сбору ресурса. После того, как месторождение будет выработано, его можно собрать и отогнать к следующему. Что характерно, стоит он дешевле, чем транспорты, перевозящие ресурсы на базу.

6. Repair Building

Tech Level – 3

Цена – 1000

Upgrade – 500 и 1000

Ремонтная мастерская – вещь нужная. Комплект из Repair Building и нескольких ракетных башен вполне способен обеспечить надежную оборону в первой половине миссий.

7. Upgrade Station

Tech Level – 5

Цена – 1000

Upgrade – 500 и 1000

Без апгрейда в игре тяжело. Главное – вовремя пополнять запасы металла.

8. Landing Pad

Tech Level – 6

Цена – 3000

Upgrade – 600 и 1200

Основная постройка в игре. При помощи Landing Pad к нам поступает с орбиты вся купленная техника и постройки. В случае продажи какой-либо структуры она таким же образом улетает на орбиту.

Сооружения и техника, не поддающиеся классификации

1. Radar Vehicle

Цена – 500

Upgrade – 250 и 500

Передвижной радар – полезная вещь для игры по сети, пустая трата денег при игре с компьютером.

2. Radar Building

Цена – 800

Upgrade – 400 и 800

Полезная вещь при какой угодно игре – с человеком или с компьютером. Наибольший эффект достигается при двойном апгрейде – радиус действия радара ощутимо увеличивается.

3. Short Range ECM

Цена – 600

Upgrade – 300 и 600

Данная повозка создает помехи для вражеских радаров.

4. Ground Probe

Цена – 150

Upgrade – 100 и 500

Судя по названию, эта штука зондирует почву.

5. Decoy Vehicle

Цена – 200

Upgrade – 100 и 200

Аналог Fake-структур из Red Alert'а. Может принимать вид любой техники. Доставляет много положительных эмоций при игре с человеком, в том случае, естественно, если он принял эту туфту, допустим, за тяжелый танк.

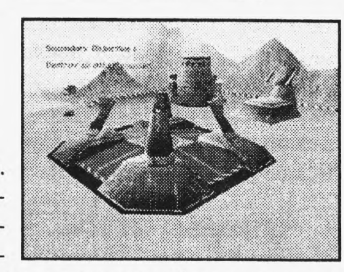
*6. **Decoy Building***

Цена – 500

Upgrade – 250 и 500

То же, что и Decoy Vehicle, но превращается в любую постройку. Положительных эмоций здесь много больше, поскольку оппонент принимает эту туфту уже не за танк, а, скажем, за Landing Pad, и подгоняет к ней всю свою технику.

Первая миссия. Reclaim Utopia Base



Первая цель – уничтожить Landing Pad.

Вторая цель – уничтожить Mining Station.

Бонус – уничтожить радар.

На старте даны четыре скаута и два легких танка. Начинаем на юго-востоке, откуда следует продвигаться на север до упора. По пути уничтожаем парочку вражеских патрульных скаутов и приезжаем на чужую плантацию, где разрушаем станцию по сбору ресурсов, благо она не охраняется. Затем катим на запад, где располагается вражеский Landing Pad. Рядом могут патрулировать скауты и легкий танк. Если патрулируют, то уничтожаем, если нет – их счастье. Затем спокойно рушим Landing Pad и в поисках бонусов двигаемся на юг, где натыкаемся на радар, который на самом деле к делу отношения не имеет, поскольку он и есть тот самый бонус. Можно уничтожать, а можно и оставить.

Вторая миссия. Defend Utopia Base

Первая цель – найти и защитить Utopia Base, уничтожить вражескую базу.

Вторая цель – уничтожить Mining Station.

Бонус – уничтожить радар.

Берем все свои железки и двигаемся на северо-восток. Там уже какой-то тип нападает на нашу базу. Убиваем неприятеля и подгоняем комбайн к месторождению. По мере поступления средств покупаем и устанавливаем по fixed gun'y на западной и на южной стороне нашей базы. Это для того, чтобы в наше отсутствие кто-нибудь не пожаловал к нам в гости. Быстренько переходим на следующий технический уровень и начинаем создавать легкие танки на все деньги. Можно еще сделать пару скаутов для разнообразия. Когда соберем танков восемь-девять, двигаем армию на запад до упора, где разбиваем Mining Station. Оттуда направляемся строго на юг (по пути в качестве бонуса уничтожаем радар) и прибываем на вражескую базу, которая с севера охраняется четырьмя стационарными пушками, а, допустим, с востока не охраняется вообще ничем. Что мы делаем? Правильно, заходим с востока. Противник, само собой, будет спешно вооружаться танками, но поздно. Аккуратно ровняем с землей Landing Pad и немного отдыхаем перед следующей миссией.

Третья миссия. Fight For Resources

Первая цель – уничтожить вражескую базу.

Вторая цель – уничтожить еще одну базу, собрать 12 тысяч монет.

Бонус – уничтожить Mining Station.

Наша база расположена на северо-востоке. Ближайшие к нам месторождения находятся южнее, одно под другим. Спешно отправляем туда комбайн, пару скаутов для начала и fixed gun. Обработав оба рудничка, двигаем под усиленным конвоем через мост на запад, где отвоевываем еще одно месторождение. На тот момент, когда нас сильно потреплют с помощью тяжелых танков и выгонят отсюда, мы должны скопить некоторые деньги. Распоряжаться ими каждый может как угодно – можно купить мало тяжелых танков, чуть больше легких танков или совсем много скаутов (хотя последний вариант рекомендуется исключительно людям с неустойчивой психикой). Все вместе двигаемся на юго-запад от своей базы. Примерно в центре карты будет располагаться одна из вражеских баз. Она особо не охраняется, поэтому разрушить ее – дело несложное. Неподалеку от руин мы сможем отыскать месторождение, дающее искомые 12 тысяч монет. Пока наши комбайнеры будут совершать трудовой подвиг, мы выдвинемся на поиски второй вражеской базы. С этой целью направляемся на север. Разрушаем базу и быстренько обшариваем карту в поисках Mining Station. Отыскав, разрушаем ее и приступаем к следующей миссии.

Четвертая миссия. Defend Radar Installation

Первая цель – уничтожить вражеских комбайнеров-стахановцев.

Вторая цель – уничтожить все ракетные башни противника, а также все Landing Pad'ы.

Начинаем на северо-западе, имея в своем распоряжении три легких и три тяжелых танка, а также тот самый радар, который надо охранять. Без всякого промедления двигаемся на юг, где громим первый Landing Pad, охраняемый ракетными башнями. Как только мы разделаемся с последней из этих башен, к нам прилетит наш Landing Pad и «прилунится» неподалеку. Нужно перевезти радар поближе к нашей базе, которую в спешном порядке начинаем обставлять по периметру fixed gun'ами. Затем закупаем комбайн и двигаем его к ближайшему восточному месторождению. Пока наши парни добывают ценные ресурсы, двигаем армию на восток, переходим мостик и громим следующую вражескую базу. Неподалеку будет еще одно месторождение. Пока комбайнеры разбираются со всеми рудниками, слегка продвигаемся на юго-запад, где натыкаемся на ракетную башню, двигаемся в том же направлении и уничтожаем еще пару башен. Немного отдыхаем, закупаем еще бронетехники (настоятельно рекомендуется) и направляемся строго на восток от места последних событий. За горами проглядывается вражеский Landing Pad в окружении тройки fixed gun'ов и пары ракетных башен. Эти сооружения окружены с трех сторон горами, а четвертая сторона безбожно простреливается пушками. Людям со слабыми нервами или с танками числом менее восьми туда соваться не следует. Причем танки должны быть все тяжелые. Уничтожив последнюю базу, устремляемся строго на юг, где засели остатки вражеской техники в виде комбайна и пары грузовичков. Сделав дело, подгоняем сюда радар и устанавливаем его, испытав ни с чем не сравнимое моральное удовлетворение.

Миссия 4.1. Encounter The Natives

Первая цель – очистить территорию от чужих ракетных установок.

Вторая цель – уничтожить все радары и боевую технику врага.

Для начала мы имеем четыре вертолета и вертолетную площадку, расположенную на одном из южных островов. К северо-западу от острова, на материке, в ряд

стоят три ракетные установки, которые следует для начала убрать. К северу, северо-востоку и востоку от острова имеются три радара, которые тоже уничтожаем. Вслед за этим к нам прилетает Landing Pad, который лучше расположить поближе к рудникам. Вместе с ним нам дадут комбайн и радар.

Стоит учесть, что, разместив Landing Pad на материке, мы тем самым провоцируем наземные силы врага на атаку. Возможно, что до того как мы успеем приобрести что-нибудь стреляющее, враг успеет уничтожить наш радар или комбайн. Но это не потеря. Итак, отправляем комбайн к ближайшему руднику, туда же подгоняем пару fixed gun'ов и пару танков. Как только месторождение иссякнет, надо перебираться к следующему, не забывая наращивать все время огневую мощь. Таким образом можно добыть столько денег, чтобы хватило на пять-шесть тяжелых и столько же легких танков. Как только армия будет собрана, начинаем карательную операцию, цель которой – уничтожение всей боевой техники противника. Забегая вперед, замечу, что по итогам этой миссии падет смертью храбрых более сотни одних только чужих скаутов, так что следует запастись терпением. Усилий тут особых не требуется – как правило, вражьи патрули сами лезут к нам «на огонек», поэтому разобраться с ними – дело техники. В том случае, если их вылазки прекратятся или наша армия ощутимо окрепнет (чтобы она совсем окрепла, достаточно продать перед финальной битвой все ненужные средства типа комбайнов и стационарных пушек, а на вырученные деньги купить танки), выдвигаемся в сторону чужой базы. Она находится рядом с местом дислокации уничтоженных ранее ракетных установок, то есть к северо-западу от места, где начиналась миссия. Там мы повстречаем остатки инопланетной бронетехники, которые надо тоже уничтожить.

Пятая миссия. Rebuild The Fleet

Цель – уничтожить вражеские генераторы и собрать минимум 8 канистр с металлом.

Вначале мы имеем несколько скаутов и пару танков на северо-востоке. Генераторы стоят на юго-востоке. Дело в том, что напролом до них не добраться, поскольку «чужие» берут числом. Поэтому надо сразу же после начала миссии двинуть группу скаутов на запад, обогнуть ими выступающий кусок скалы и проехать на север до отметки «S1». Противник поддастся на этот дебильный маневр и покатит за скаутами. В это время следует двинуть танки в направлении генераторов, причем траектория их движения должна пролегать как можно восточнее. Миновав вражеский Mining Station, мы приедем к генераторам и, до того, как гуманоиды что-либо поймут, спокойно разнесем их все. Вслед за этим к нам перейдет контроль над Landing Pad'ом, который «прилунился» на западе. Восточнее его имеются три месторождения, ресурсов которых на первое время хватит. Как только обработаем все три, надо собрать на все деньги армию и двигаться на юг. Здесь имеется одно месторождение и три первые канистры, с металлом, которые надо отконвоировать на базу. Три следующие канистры валяются на севере, рядом с отметкой «S1». За ними лучше посылать Air Tug'и, поскольку по суше идти опасно. Затем подгоняем свою группу примерно на середину

карты, откуда двигаемся на восток. Там обнаруживаются несколько ракетных башен, чужой Landing Pad и всякая другая техника. После их уничтожения двигаемся в уже знакомом направлении – на юго-восток до упора. Там опять рушим три генератора, после чего на карте образуются последние три канистры, которые отвозим туда же, куда и предыдущие.

Шестая миссия. A New Type Of Metal

Первая цель – уничтожить вражескую ресурсодобывающую отрасль.

Вторая цель – уничтожить два вражеских форпоста.

На юге уже стоит наша база – ремонтная мастерская, Landing Pad, аэродром с четырьмя бомбардировщиками, пять тяжелых танков и пара комбайнов и грузовичков. На востоке и западе можно отыскать руднички, к которым следует подогнать комбайны и начать сбор ресурсов. Затем покупаем несколько fixed gun'ов и разворачиваем их на северо-западном и северо-восточном углах базы. Гуманоиды будут атаковать в основном с этих сторон. Еще не помешает пара пушек с северной стороны – оттуда тоже иногда будет ломиться враг. Переходим на следующий технический уровень и покупаем несколько fixed missile для отражения атак с воздуха, впрочем, они и для остальных атак сгодятся. Устанавливаем их неподалеку от fixed gun'ов. Об обороне теперь можно забыть. Начинаем создавать танки, причем неплохо себя зарекомендовали группы, в которых есть три-четыре тяжелых и пара ракетных танков. Вражеские форпосты расположены на юго-западе и северо-востоке. Начинать можно с любого; следует, однако, помнить, что использовать бомбардировщики можно только после уничтожения ракетных башен противника. Расчистив территорию, двигаемся к главной нашей цели – расположенному на севере острову, по периметру которого установлены пушки и ракетные башни. Без всяких усилий они уничтожаются группой из шести-семи танков. Теперь, когда оборонительные сооружения у врага отсутствуют, можно приступить к гражданским постройкам. Особо нетерпеливым рекомендуется переместить поближе к острову свой аэродром, чтобы самолетам не летать слишком далеко. Остальное – проще некуда.

Миссия 6.1. Encounter The Sentinels

Цель – защитить планету от неизвестного энергетического источника и вполне известных инопланетных захватчиков.

В начале миссии мы имеем Landing Pad на юго-востоке и пять легких танков там же. Первым делом поставим два-три fixed gun'a на северную сторону базы и подгоним комбайн к северному месторождению. Использовав его, переходим к тому, которое расположено на востоке от нашего Landing Pad'a. Наша задача – «зачистить» местность, поэтому не спеша собираем армию. Ресурсов вполне достаточно – есть множество рудников на севере и северо-востоке. Только не стоит забывать обеспечить охрану нашему комбайну. Когда соберется достаточное количество хороших тяжелых танков, можно отправляться в путь. Сначала неплохо бы пойти на север, поскольку там много месторождений и лучше заблаговременно расчистить тамошнюю территорию. Пройдя на север до упора и уничтожив пару вражеских пушек, сворачиваем на восток и рушим первую базу гуманоидов. Затем возвращаемся обратно. Дойдя до западного конца карты, «зачищаем» те края, а потом спускаемся южнее, где расположены еще две вражеские базы, которые охраняются ракетными башнями. Неподалеку от одной из них мы обнаружим вертолетную площадку, которую тоже следует разрушить, однако сами вер-

толеты уничтожить простыми танками невозможно, поэтому следует заранее запастись пригодными для этих целей орудиями.

Седьмая миссия. Strike Down A Seedship

Цель – «зачистить» местность и держаться поближе к артефактам.

Наша база находится на северо-западе. Подгоняем один комбайн к обычному месторождению, второй – к металлосодержащему. Металл нам сильно пригодится для дальнейшего усовершенствования техники. Об обороне своей базы в этой миссии беспокоиться не следует, поскольку атак не будет. Основные силы врага сосредоточены на юго-востоке и на юге. Двигаем туда две-три группы модернизированных ракетных танков. «Зачистив» южное направление, передвигаемся на юго-восток. Здесь находится основная база врага – Landing Pad, ракетные башни и бронетехника. Если не получится одолеть врагов «в лоб», то можно попробовать зайти с восточной и северной сторон. Потом надо оставить на руинах Landing Pad'a несколько ракетных танков, чтобы били на подлете следующие Landing Pad'ы. В этом случае компьютер не успеет наплодить технику и будет вынужден играть вторые роли. Интересующие нас четыре артефакта располагаются по диагонали, проходящей с юго-запада на северо-восток. Убрав охрану, подгоняем к каждому артефакту по одному ground tug'у, предварительно их усовершенствовав. Если все сделано правильно, то миссия благополучно закончится.

Миссия 7.1. Repair The Fleet

Первая цель – собрать 14 тысяч монет.

Вторая цель – уничтожить вражескую базу.

Эта миссия, судя по всему, один из ночных кошмаров ее автора, который он, будучи человеком веселым, подсунул всем нам. Ключевое слово здесь – «быстро». Быстро надо делать все – собирать деньги, нападать, обороняться. По сценарию, то ли на наш астероид что-то должно упасть, то ли какое-то солнце к нему сильно близко подлетает, короче, времени до конца света мало и надо спешить. Для начала нам предлагают разместить Landing Pad где хочется, при этом просят делать это с осторожностью. Только начав миссию в третий раз, я проникся доверием к авторам и стал устанавливать его осторожно, то бишь подальше от мест вражеского присутствия. Определяются наименее опасные места для приземления исключительно наугад, однако лучше всего сажать свой Landing Pad не по краям, а ближе к середине карты, при этом следует учитывать особенности ландшафта с точки зрения построения обороны. Сразу замечу, что вражеская база находится на самом южном краю карты, поэтому атаки следует ожидать именно с этого направления. Впрочем, если разместить Landing Pad посередине карты, то враг полезет сразу с трех, а то и со всех четырех сторон. Развернув Landing Pad, следует сразу же расставить по периметру fixed gun'ы, а чуть позже – и ракетные башни, поскольку предвидятся атаки с воздуха.

Рудничков на карте достаточно, но не стоит забывать, что время идет, а нам нужно собрать не менее четырнадцати тысяч монет. Для этих целей идеально подходит месторождение, ресурс которого оценивается тысяч в пятнадцать. Для одного рудника и охрану легче обеспечить, и покупать второй комбайн или таскать через всю карту имеющийся не надо. Один из рудников в западной части карты нам подходит идеально. Остальные месторождения находятся на северо-востоке и востоке. База гуманоидов, как уже говорилось, находится на юге. Landing Pad, ремонтная мастерская и еще пара построек охраняются почти десятком ракетных башен, так что для атаки лучше использовать ракетные танки. И чем больше их

будет, тем лучше. Также не стоит пренебрегать уничтожением вражеских комбайнов. Они работают на рудниках, местоположение которых было указано выше. Как правило, рядом с источником ресурсов расположена радарная установка и все это практически не охраняется.

Восьмая миссия. Rescue Native Elders

Первая цель — отконвоировать транспорт к себе на базу.

Вторая цель — вызволить заключенных из тюрьмы и после этого разрушить ее.

Конвой в начале игры находится в центре карты. Конечная точка его маршрута — на западе. Вся шутка авторов заключается в том, что конвою предстоит пробраться по некоему подобию лабиринта к нашей базе, поскольку самый короткий путь к ней перегорожен ракетными установками и сухопутными войсками противника. Как только миссия начнется, сразу же двигаем конвой с места. Ему навстречу будут спешить вражеские танки, поэтому медлить нельзя. Если повезет, то танки врага не последуют за конвоем дальше первого поворота, и в этом случае задача слегка облегчается. Тернистый путь нашего конвоя разбит как бы на участки, каждый из которых патрулируется парочкой вражеских скаутов. Запаса прочности у транспорта должно хватить на весь путь, если а) подремонтировать его по пути; б) выдвинуть группу танков навстречу конвою. В этом случае последняя стычка со скаутами состоится уже при участии наших танков, что поможет доставить транспорт в целости и сохранности. Не стоит также забывать про вертолеты.

Как только конвой прибудет в расположение наших войск, прилетит Landing Pad и новый транспорт. С его помощью мы должны эвакуировать заключенных из тюрьмы, которая расположена в северной части карты и к северо-востоку от нашей базы. Рудники имеются на востоке и северо-востоке, но самое приятное место — центр карты, откуда начинал движение наш конвой — сразу четыре месторождения рядом. К тому моменту, как мы задумаемся о деньгах, рядом с месторождениями уже будет стоять вражеская ракетная установка, поэтому начать сбор денег можно и с других рудников, однако не стоит забывать про скаутов, патрулирующих окрестности.

Что касается военных действий, то здесь нам пригодятся ракетные танки, поскольку враг будет засылать представителей своих ВВС. Чтобы добраться до тюрьмы, следует двигаться на север от нашей базы. Там надо разбить пару ракетных установок и вертолетную площадку. Затем поворачиваем на восток и натыкаемся на главную базу врага, которая практически не защищена. Прежде чем сносить здание тюрьмы, нужно подогнать к нему транспорт, а затем отправить его к себе на базу.

Девятая миссия. Uncover Sentinel Plans

Первая цель — «зачистить» северную часть карты.

Вторая миссия — загнать зонд в юго-западную пещеру.

Первым делом нам нужно расчистить местность при помощи нескольких танков и миноукладчика. В противном случае Landing Pad к нам не прилетит. К счастью, требуется освободить от вражеского присутствия лишь северные области, начиная от самого верхнего конца карты и заканчивая местом, где стоят два одиноких радара. Чтобы все было хорошо, нужно разумно использовать особенности ландшафта. Нельзя забывать, что а) враг обязательно попрет через узкие прохо-

ды; б) мины сами начинают движение за чужими танками; в) если враг видит мины издалека, то начинает по ним палить и спокойно расчищает проход. Если помнить эти простейшие заповеди, то удастся без особых потерь уничтожить патрули.

Landing Pad прибудет в северо-восточный угол карты, вместе с ним мы получим пару ракетных установок, радар, комбайн и тот самый зонд (ground probe), который требуется в итоге загнать в пещеру. Рудники имеются к югу и юго-западу от нашей базы. Самое главное – зонд в пещеру можно загнать лишь после его предварительного усовершенствования. Залежи металла для этого имеются на западном островке, куда можно доставить комбайн при помощи транспортного самолета. Собрав необходимую армию, можно двинуть ее к вражеской базе, которая расположена на южном конце карты. Атаку с воздуха лучше не предпринимать до того, как будут уничтожены пять ракетных башен, расставленных на подлете к базе противника. Как только враг будет повержен, совершенствуем зонд и двигаем его на юго-запад до упора.

Миссия 9.1. Return The Native Elders

Первая цель – подогнать транспорт к Native Main Base.

Вторая цель – добраться до своей базы.

Данное задание – типичный пример того, как авторы наращивают сложность миссий не за счет умнеющего на глазах AI, а за счет сверхзапутанных ландшафтов. В этой миссии, как и в одной из предыдущих, нас также поджидает некое подобие лабиринта. Начинаем на севере. В нашем распоряжении несколько танков, скаутов и транспорт, который надо охранять. Наша собственная база находится на юго-западе, куда и следует направляться в первую очередь. Впрочем, транспорту уже задана конечная цель маршрута, и он будет самостоятельно двигаться на базу, если не поступит никаких иных указаний. Нам остается лишь сопровождать его и отбивать атаки с разных сторон. Чтобы благополучно добраться до базы, стоит придерживаться нескольких правил – никогда не останавливаться, начать движение сразу после начала миссии, держаться большой кучей, никого не посылать в разведку, уменьшая тем самым количество охраняющих транспорт. Прибыв на базу, следует отогнать транспорт в дальний ее конец, дабы враг его не попортил. Охранять его не обязательно – атак с воздуха не будет.

Теперь нам предстоит уничтожить вражескую базу. Если этого не сделать, то будет невозможно покинуть пределы собственной, поскольку враг постоянно атакует, причем дело происходит, напомним, в лабиринте, поэтому атакует противник всегда с одной и той же стороны и выбраться с базы, не миновав врага, невозможно. Вражеский Landing Pad располагается чуть восточнее нашего. Лучше всего его атаковать с воздуха, хотя он в любом случае практически не защищен. Расчистив территорию, мы положим конец вражеским атакам, и теперь можно смело перегонять транспорт к Native Base, которая находится в юго-восточном углу карты. С транспортом следует отправить конвой, поскольку почти у цели нас будет ждать пара тяжелых вражеских танков.

Десятая миссия. Protect Sentinel Plans

Первая цель – уничтожить все войска и постройки противника.

Вторая цель – защитить северо-восточный остров.

Начинаем на северо-западе. Первым делом следует поставить второй Landing Pad на северо-восточном острове. Там же имеется несколько рудников, так что с

деньгами поначалу проблем не будет. Атаковать враг будет только с воздуха и нечасто, поэтому для обороны достаточно нескольких ракетных башен.

Теперь нужно сосредоточить все усилия на атаке. Первым делом – усовершенствование. Металл для него имеется на острове, находящемся к юго-востоку от первого Landing Pad'a. Наша цель – южный остров. Усовершенствовав танки и загрузив ими пару транспортных самолетов, двигаем на юг. По пути можно высаживаться на остальных островах и «зачищать» их. К южному острову лучше всего подлетать с запада или востока. На острове встречаются ракетные башни, немного бронетехники. Основные постройки расположены на севере. Если все острова очищены, а охраняемые нами постройки уцелели, то миссия закончена.

Миссия 10.1. War Of Attrition

Цель – уничтожить все войска и постройки противника.

Наша база располагается на юго-западе, в окружении гор. В непосредственной близости имеется одно месторождение. Об обороне можно не думать, поскольку добраться по суше до нашей базы невозможно, а с воздуха враг атаковать не будет. Это плюс. А минус заключается в том, что свои войска или комбайны нам предстоит перевозить с помощью транспортных самолетов. Десантироваться можно за горами, чуть севернее нашей базы. «Зачистив» местность, следует отправить комбайн за деньгами. Если финансов будет много, можно прикупить еще один Landing Pad и разместить его по эту сторону гор. Враг будет атаковать с северо-востока, поэтому защитные сооружения лучше ставить с этой стороны. Прибрав к рукам несколько рудников и собрав приличную труппу, можно двинуть на северо-восток, где расположена главная база противника.

Вражеские подразделения, как правило, состоят из нескольких танков и shield charger'a. Поскольку танки у врага усовершенствованные, а shield charger восстанавливает броню, то бить в первую очередь нужно по нему. Базу защищает группа танков и несколько ракетных башен, так что атаковать лучше большими силами.

Одно из месторождений, где можно разжиться металлом для усовершенствования, имеется на севере. Еще туда следует подогнать войска, поскольку в задании просят захватить этот район. Как только основные силы врага будут уничтожены, переходим к «зачистке» труднодоступных районов. Таковые расположены на юго-востоке и окружены горами. Действуем стандартно – подгоняем транспорт, загруженный танками, или несколько бомбардировщиков.

Одиннадцатая миссия. Strike Back At The VRASS

Первая цель – снабжать металлом артефакты.

Вторая цель – включить Sentinel Weapon.

Наша база находится на северо-западе, четыре основных артефакта – на севере, западе, юге и востоке по краям. Основные силы врага сосредоточены на юго-востоке, также у него имеются постройки в северо-восточном и юго-западном секторах. Тем не менее, Landing Pad'ы стоят в юго-восточном углу. Наша задача – подвозить к артефактам добываемый металл вместо того, чтобы отправлять его на орбиту или тратить на совершенствование. Впрочем, некоторую часть добытого металла все-таки следует расходовать на улучшение техники, иначе будет совсем сложно. Месторождения металла имеются к югу и востоку от нашей базы. Двух ближайших вполне хватит для того, чтобы снабжать артефакты. Параллельно с металлом следует собирать основной ресурс (ore), который пойдет на закупку танков и прочей бронетехники. Чтобы чувствовать себя совсем спокойно, мож-

но «зачистить» местность. В этом случае враг не будет нас атаковать. Начинать расправу можно с любого сектора, главное, что следует помнить, – основные силы у врага расположены на юго-востоке, именно там находится источник всей вражеской техники, поэтому лучше начинать «зачистку» именно с юго-восточного направления. В тех краях как минимум три вражеских Landing Pad'a, несколько вертолетных площадок, радары и главное – ракетные башни. После того как все строения будут разрушены, лучше всего оставить на руинах несколько танков, чтобы они били очередные подлетающие Landing Pad'ы. Затем можно подняться на север и уничтожить тамошний контингент. После этого останется лишь юго-западный сектор, в котором врага не больше, чем в северо-восточном. Как только все десять полосок в левом верхнем углу экрана станут синими, подгоняем к каждому артефакту по улучшенному ground tug'y.

Миссия 11.1. Retrieve The General

Первая цель – уничтожить Planetary Shield, найти и эвакуировать пленного генерала.

Вторая цель – полностью выработать три источника металла.

В нашем распоряжении – группа модернизированных танков на юге. Первейшая задача – пробраться с наименьшими потерями в самый северный конец карты, уничтожить тот самый щит и все остальные сооружения. Сразу после того, как мы разгромим щит, прилетит наш Landing Pad. А если поблизости еще остались вражеские подразделения, то спасти Landing Pad вряд ли удастся. Поэтому, если осталась всего пара танков, а поблизости еще имеются враги, то уничтожать щит бессмысленно, лучше начать миссию заново.

Чтобы пробраться на север с наименьшими потерями, следует как минимум выбрать правильный маршрут, для чего нужно внимательно осмотреть увеличенную карту. Для начала едем на юго-запад, затем строго на север до упора, потом на восток, а затем опять на север мимо четырех ракетных башен. В северо-восточном углу находится цель нашего путешествия, охраняемая кучей танков и ракетными башням. Если все нормально, то к моменту высадки Landing Pad'a в нашем распоряжении должно остаться не меньше двух целых танков при практически полном отсутствии врагов в окрестностях.

После того как мы обрели возможность развиваться, следует поставить поблизости пару mining station и готовиться к отражению атак врага. Много атак не будет, поэтому сильно трудиться не надо. Отбившись, начинаем сбор металла с ближайшего рудничка. Доставить комбайн ко всем трем рудникам можно только по воздуху, поэтому и охранять их особо не нужно. Как только наберется несколько десятков танков и достаточно металла для их модернизации, двигаем все это на юг, где располагается тюрьма или что-то вроде этого. «Зачищаем» тот регион и убираем slave pit, после чего на этом месте возникнет транспорт (видимо, с освобожденным генералом). Любым способом доставляем транспорт к южному побережью и подгоняем за ним самолет, висящий в юго-западном углу.

Двенадцатая миссия. Destroy The Mothership

Цель – уничтожить все.

Как видим, цель последней миссии сформулирована предельно лаконично. Вот только сделать, что просят, будет совсем не просто. И не потому, что здесь требуются какие-то гениальные стратегические приемы или что-то подобное. Вовсе нет, создатели игры, что для них характерно, усложнили миссию не качест-

венно, а количественно. Само собой, под это дело подвели научную (точнее, сюжетную) базу — мол, на планете стоит некий огромный космический инопланетный корабль (mothership), из которого с пугающим постоянством валят все новые и новые подразделения гуманоидов. Остановить этот поток можно лишь в том случае, если уничтожить генератор и все остальное.

Будем надеяться, что уж к последней-то миссии игроман овладел основными приемами ведения боя, интерфейсом и всем прочим, поэтому данное задание выполнить особого труда не составит, благо никаких премудростей здесь нет, главное — терпение. Впрочем, пара напутствий и советов не помешает.

Начинаем миссию на юго-западе, где враги уже атакуют нашу базу. Отвлекаться на это не следует, надо уносить ноги. Двигаем танки на север, где есть неплохое место для базы. По пути следует опасаться артефактов, поскольку в последней миссии они стреляют по всем юнитам, которых мы не успели модернизировать. Разместив базу на севере, сразу же захватываем ближайшее месторождение металла, который нам пригодится для усовершенствования техники. В северной, равно как и во всех других частях карты, таких месторождений достаточно много. По мере поступления денег собираем войско и «зачищаем» всю местность вплоть до той самой асфальтовой площадки на юго-западе, на которой стояла наша база в начале миссии. Тут следует разместить Landing Pad, чтобы быть поближе к событиям, да и металла вокруг много. Остальное — дело техники.

Несколько важных моментов — стоит помнить, что месторождения металла для модернизации и обычных ресурсов постоянно пополняются, поэтому, вообще говоря, они неисчерпаемы. Стоит изготовить несколько дальнобойных ракетных установок (long range) — они пригодятся. Нельзя забывать совершенствовать свои боевые единицы и строения. Первое гарантирует сохранность, второе повышает эффективность некоторых построек.

Игра за The VRASS

Техника

1. Scout Vehicle

Tech Level — 0
Цена — 220
Легкая броня — 70
Скорость — 320 км/ч
Стреляет — лучиками
Upgrade — 110 и 600 (для апгрейда требуется железо)

Простейшая боевая единица в игре. Очевидные плюсы — низкая цена, сравнительно большая скорость. Напрашивается вывод, что авторы придумали скаут для разведки, однако практика показывает, что в качестве разведчика онбесполезен — слишком слабая броня, поэтому далеко не уедет. Использовать же для разведки кучу скаутов также бессмысленно — проще купить несколько легких танков. Полезен только в первых миссиях.

2. Light Tank

Tech Level — 0
Цена — 450
Средняя броня — 120
Скорость — 240 км/ч
Стреляет — снарядами
Upgrade — 250 и 450

Легкий танк намного лучше, чем скаут. Стоит всего в два раза дороже, но, во-первых, стреляет снарядами, во-вторых, передвигается не намного медленнее и в-третьих — имеет более крутую броню. Хотя в последних миссиях о нем лучше забыть.

3. Suicide Bomber

Tech Level — 1
Цена — 350

Легкая броня – 50
Скорость – 480 км/ч
Upgrade – 175 и 500

Камикадзе. Взрывает все, что попросишь.

4. Heavy Tank

Tech Level – 2
Цена – 1000
Тяжелая броня – 250
Скорость – 200 км/ч
Стреляет – снарядами
Upgrade – 500 и 1000

Приятная во всех отношениях вещь, разве что цена высокая. Зато хорошая броня, а главное, группа тяжелых танков – вполне убедительный аргумент. Большой минус – не умеет стрелять по воздушным целям.

5. Light Missile

Tech Level – 3
Цена – 1000
Средняя броня – 200
Скорость – 280 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 500 и 1000

Легкий ракетный танк – штука хорошая, но еще лучше – тяжелый ракетный танк.

6. Heli Jet

Tech Level – 4
Цена – 1000
Средняя броня – 130
Скорость – 660 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 500 и 1000

Леталки, пригодные лишь для разведки и мелких подлянок. При игре с человеком, наверное, неплохо действуют на нервы. Полезны лишь тогда, когда их много. Имеют ограниченный боекомплект, следовательно, требуют аэродрома для подзарядки. Хорошо сбиваются всеми видами оружия, стреляющего ракетами.

7. Air Carrier

Tech Level – 3
Цена – 1200
Средняя броня – 180
Скорость – 400 км/ч
Upgrade – 600 и 1200

Без этой штуки не обойтись в некоторых миссиях. Перевозит по воздуху все и на любые расстояния. Минус – слабая броня. Если подобьют, то все содержимое (а вдруг это восемь апгрейднутых тяжелых танков?) пропадет.

8. Shield Charger

Tech Level – 5
Цена – 1000
Средняя броня – 100
Скорость – 320 км/ч
Upgrade – 100 и 1000

Этот щит лучше запускать вместе с несколькими апгрейднутыми танками. Чинит броню на лету. Если видим такой у врага, то уничтожаем в первую очередь.

9. Mine Layer

Tech Level – 5
Цена – 1000
Средняя броня – 150
Скорость – 200 км/ч
Upgrade – 500 и 1000

Миноукладчик – для тех, кто любит все делать не своими руками: кинул мину на дорожку, и сиди, наслаждайся. Запас мин ограничен.

10. Ground Tug

Tech Level – 0
Цена – 1000
Тяжелая броня – 150
Скорость – 320 км/ч
Upgrade – 500 и 1000

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по суше.

11. Air Tug

Tech Level – 4
Цена – 1200
Средняя броня – 120
Скорость – 240 км/ч
Upgrade – 600 и 1200

Доставляет ресурсы от месторождения к Landing Pad'у по воздуху.

12. Heavy Missile

Tech Level – 6

Цена – 1600
Тяжелая броня – 240
Скорость – 240 км/ч
Стреляет – ракетами
Upgrade – 800 и 1600

Тяжелый ракетный танк – самое приятное оружие у VRASS.

13. Flying Saucer
Tech Level – 6
Цена – 1200
Средняя броня – 145
Скорость – 600 км/ч
Стреляет – лучиками
Upgrade – 600 и 1200

Летающие средства, стреляющие лучиками. Намного эффективнее, если их много и если им сделать Upgrade.

Постройки

1. Fixed Gun
Tech Level – 1
Цена – 600
Стреляет – снарядами
Upgrade – 300 и 600

Незаменимая вещь на первых уровнях. Главное – не забыть установить ее на местности. Пять-шесть таких башенок – и об обороне можно не думать. Минус – стреляют только по наземным мишеням.

2. Fixed Missile
Tech Level – 3
Цена – 1100
Стреляет – ракетами
Upgrade – 550 и 1100

Самое приятное оборонительное сооружение. Высокая цена не должна пугать, поскольку ракетные башни столь же универсальны, что и ракетные танки, то есть справляются со всем, включая авиацию. Огромный плюс обеих башен – мобильность, то есть их в любой момент времени можно переместить в любой район карты. Впрочем, то же самое можно сделать и с большинством остальных построек, но с ними это не так важно.

3. Rdr. Missile Building
Tech Level – 7
Цена – 1600
Стреляет – далеко- и высоколетящими ракетами
Upgrade – 800 и 1600

Полезная вещь – бьет ракетами на огромные расстояния и покрывает довольно большую площадь. Очень эффективна для уничтожения групп вражеской техники.

4. Heli Pad
Tech Level – 4
Цена – 500
Upgrade – 250 и 500

Любишь бомбочки кидать – люби аэродромы строить. Ясно, что без данной структуры доминировать в воздухе не получится. Плюс – можно собрать, подогнать поближе к месту бомбежек, разобрать, и в итоге бомбардировщикам не придется далеко летать на дозаправку.

5. Mining Station
Tech Level – 0
Цена – 600
Upgrade – 300 и 1000

Источник благосостояния в игре. Комбайн можно подогнать к любому руднику и приступить к сбору ресурса. После того как месторождение будет выработано, его можно собрать и отогнать к следующему. Что характерно, стоит он дешевле, чем транспорты, перевозящие ресурсы на базу.

6. Repair Building
Tech Level – 3
Цена – 1000
Upgrade – 500 и 1000

Ремонтная мастерская – вещь нужная. Комплект из Repair Building и нескольких ракетных башен вполне способен обеспечить надежную оборону.

7. Upgrade Station
Tech Level – 5
Цена – 1000
Upgrade – 500 и 1000

Без апгрейда в игре тяжело. Главное — вовремя пополнять запасы металла.

8. Landing Pad

Tech Level — 6

Цена — 3000

Upgrade — 600 и 1200

Основная постройка в игре. При помощи Landing Pad'a к нам поступает с орбиты вся купленная техника и постройки.

9. Death Flower

Tech Level — 5

Цена — 1200

Стреляет — минами

Upgrade — 600 и 1200

Еще одно оборонительное сооружение у VRASS.

Сооружения и техника, не поддающиеся классификации

1. Radar Vehicle

Цена — 600

Передвижной радар — полезная вещь для игры по сети, пустая трата денег при игре с компьютером.

2. Radar Building

Цена — 800

Полезная вещь при игре и с человеком, и с компьютером. Наибольший эффект достигается при двойном апгрейде — радиус действия радара ощутимо увеличивается.

3. Short Range ECM

Цена — 600

Данная повозка создает помехи для вражеских радаров.

4. Ground Probe

Цена — 120

Судя по названию, это сооружение зондирует почву.

5. Decoy Building

Цена — 500

Это универсальная вещь — превращается в любую постройку.

6. Advanced Radar

Цена — 1200

Как видно из названия, продвинутый передвижной радар.

7. Dir. Radar Building

Цена — 1200

Не менее продвинутый, но уже стационарный радар.

Первая миссия. Destroy Utopia Base

Первая цель — уничтожить вражеский Landing Pad.

Вторая цель — зачистить территорию.

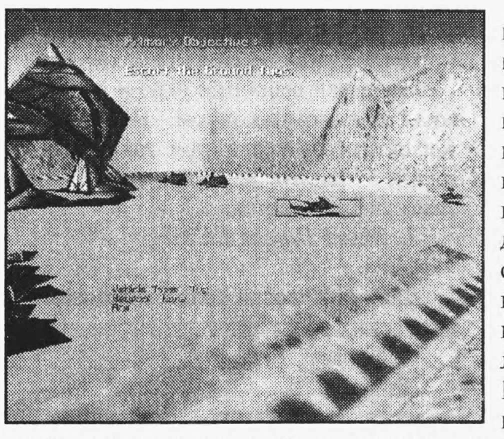
Наш Landing Pad стоит на юго-востоке, но вся фишка в том, что управлять мы им не можем. Бронетехника поступает с орбиты без нашего участия по мере того, как мы теряем свои юниты в бою. Людская база расположена на северо-западе, и к ней имеются два подхода — с востока и юга, причем оба простреливаются Fixed Gun'ами, так что заходить можно откуда угодно. Первое, что следует уничтожить — Landing Pad, поскольку в этом случае враг не сможет снабжаться техникой. Порядок уничтожения остальных построек значения уже не имеет. Также следует прокатиться на север-восток, где еще остались кое-какие людские постройки.

Вторая миссия. Stop Terran Counterattack

Первая цель — охранять собственные Ground Tug'и и Mining Station.

Вторая цель — уничтожить вражескую базу и всю технику.

Landing Pad стоит на северо-западе, но, как и в предыдущей миссии, управлять им нельзя. В этой миссии мы как бы меняемся местами с людьми — их база



на этот раз на юго-востоке, и атаковать нашу они будут с востока и юга. Для начала неплохо занять оборону на этих направлениях. К счастью, там уже есть наши ракетные установки. После того как мы отразим несколько первых атак и доукомплектуем нашу армию, можно двигаться на восток и юг до упора, где следует остановиться и отразить еще несколько атак. Опять доукомплектовываем нашу группу и двигаемся к цели – стоящему на юго-востоке Landing Pad'у. Его нужно уничтожить как можно быстрее, в этом случае враг останется без подкрепления. Стоит отметить такой момент – рядом с Landing Pad'ом обычно стоят тяжелые танки, но не все из них действительно то, чем кажутся; некоторые – Decoy Vehicle, замаскированные под танки, так что пугаться не стоит.

Третья миссия. Mine Sentinel Metal

Первая цель – собрать две тысячи единиц ценного металла.

Вторая цель – уничтожить все вражеские Landing Pad'ы.

Начинаем на северо-западе. Месторождение металла находится к югу от нашей базы, почти в центре карты. Рядом стоит первый вражеский Landing Pad. Двигаем группу танков на юг, затем на восток, огибаем горный массив и выезжаем к людской базе. Быстренько ее оформляем и подгоняем к месторождению Mining Station. Еще южнее стоит вторая вражеская база, которая сильно охраняется, поэтому соваться туда вообще не следует. От нее к месторождению ведет узкий проход, который следует перекрыть танками, поскольку враг будет через него ломиться. Главное – продержаться до того момента, пока мы не соберем вожделенные две тысячи единиц металла. Собрать их несложно, а вот об охране Groun Tug'ов, перевозящих металл на базу, следует позаботиться. Если возникнет желание все-таки разрушить вторую людскую базу, то следует подогнать к ней штук пять камикадзе (Cuicide Bomber) и подорвать все, что успеем. Дальше можно добивать людей танками.

Четвертая миссия. Gather Slaves

Первая цель – уничтожить Landing Pad.

Вторая цель – уничтожить радары.

Третья цель – охранять транспорт и собрать все контейнеры.

На старте у нас имеется мелкая группа – пара танков и пара Suicide Bomber'ов на востоке. Двигаем ее на запад, где стоит вражеский Landing Pad. Чтобы камикадзе в целости и сохранности добрались до Landing Pad'a, нужно затеять мелкую разборку при помощи танков. Враг «клюнет» на танки, а камикадзе тем временем свободно доедут до Landing Pad'a и взорвут его. Вслед за этим мы получим существенное подкрепление на западе – приличную группу танков. Двигаем ее на север, где уничтожаем первый радар. Затем катим на юг, там рушим второй и последний радар. После этого на западе «прилуняется» наш собственный Landing Pad, пара Ground Tug'ов и транспорт, который надо обязательно охранять. Правда, он ездит намного быстрее своих охранников, поэтому поспеть за ним непро-

сто. Но если знать промежуточные цели его маршрута, то можно направляться сразу к ним и очищать местность от вражеских танков. А катается транспорт между бараками, которые по ходу разрушает, после чего на руинах образуются контейнеры. Их, в свою очередь, нужно подбирать Ground Tug'ами и отвозить на базу. На нашем пути повстречается довольно много вражеской бронетехники, поэтому следует при первой же возможности запастись танками и двинуть их за транспортом. Конечная точка путешествия транспорта – Landing Pad, который мы разрушили в начале миссии. Туда сразу же следует выдвинуть группу в пять-шесть танков, разбить всю вражескую технику и сравнять с землей сам Landing Pad, чтобы врагу не поступало подкрепления.

Пятая миссия. A New Sentinel Structure

Первая цель – уничтожить Landing Pad.

Вторая цель – держаться поближе к артефакту, уничтожить все постройки и технику врага.

На юго-востоке находится наша база. Ближайшие месторождения располагаются в узком проходе, ведущем на север, и к ним уже стремится враг. Постепенно вытесняем его к северу, уничтожая его Mining Station. Таким образом мы добираемся почти до самого северного края карты, откуда следует повернуть на юго-запад. Здесь мы натыкаемся на вражеский Landing Pad, несколько ракетных башен и пушек, а также некоторые подсобные постройки. Ровняем всю эту архитектуру с землей и выдвигаемся еще юго-западнее. Отсюда можно направиться на запад, на юг или остаться на месте. Правильнее будет прокатиться на юг и очистить проход от нескольких ракетных башен и техники, поскольку мы им, может быть, скоро воспользуемся.

Через некоторое время с орбиты прибудут три скаута, которые поедут прямиком к артефакту. Он валяется примерно в центре карты, на острове. Путь скаутам следует расчистить заблаговременно, так как будет лучше, если они все-таки доберутся до артефакта. После того, как это случится, нам поступит приказ зачистить территорию.

Двигаем войска по любому из трех направлений в юго-западный угол, по пути освобождая ландшафт от вражеского присутствия. На юго-западе имеется Landing Pad и несколько построек, среди которых есть вертолетная площадка. Кстати, леталки довольно сильно попортят нам нервы в этой миссии. Наведя порядок в юго-западном уголке, удостоверяемся, что мы ничего не забыли. На центральном острове некоторые вражеские постройки (пушки, например) расставлены так хитро, что сверху их и не видно. Это также следует учесть.

Шестая миссия. Encounter With Natives

Первая цель – уничтожить все Landing Pad'ы врага.

Вторая цель – соорудить шесть Mining Station.

Для начала нас снабдили двумя танками, которые мы должны отогнать в юго-восточном направлении, где обнаружится наш Landing Pad. Как только мы к нему подрулим, он перейдет под наш контроль, и появится возможность строить себе подкрепление. Что радует – все юниты, выезжающие из Landing Pad'a, автоматически без спроса апгрейдятся. «Наклепав» таким образом приличное количество танков, двигаемся на север и уничтожаем вражеские Mining Station'ы. Затем сворачиваем на запад и рушим два чужих Landing Pad'a, после чего можно

заняться собственной добывающей отраслью. Строим несколько комбайнов и отправляем их на добычу, а сами тем временем движемся в северо-восточный угол (можно и просто на север по центру) вместе с большой группой танков. Оттуда прорываемся в северо-западный угол. Там имеются загадочные постройки, которые рушить не надо, а надо припарковать рядышком танки и слегка подождать. Чуть погодя в наше распоряжение поступит наземный транспорт, который нужно подогнать к бараку все в тот же северо-западный угол. После того как транспорт захватит кого надо, отгоняем его обратно к Landing Pad'у. Теперь все оставшееся время нужно посвятить строительству и размещению на местности множества Mining Station.

Седьмая миссия. Strike Down A Seedship

Цель – взять под контроль все артефакты.

Наша база на севере, четыре артефакта – на севере, востоке, юге и западе, основная часть людских построек – на юге. Чтобы получить контроль над артефактом, нужно подогнать к нему любую апгрейднутую повозку и поставить рядом. Так следует поступить со всеми четырьмя, но не сразу, а лишь после того, как на счетчике в левом верхнем углу будут только красные полоски. Чтобы это в конце концов произошло, следует подвозить к артефактам железо.

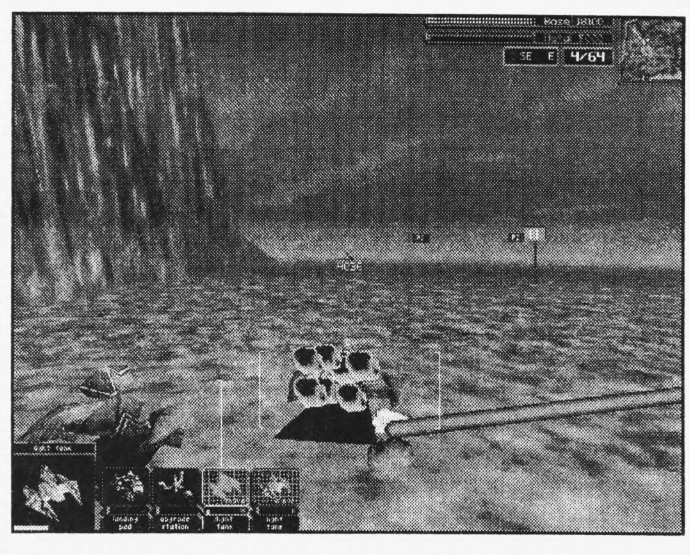
Первым делом нужно взять под контроль ближайший артефакт, после чего приступить к добыче металла. Месторождения имеются на востоке и западе от нашей базы, и начинать можно с любого. Поскольку враг будет регулярно наведываться к месторождениям и постреливать по нашей Mining Station, имеет смысл сосредоточиться для начала на каком-то одном руднике. В этом случае нам не придется рассеивать свою армию по всей карте, и можно спокойно охранять лишь одно месторождение. Также следует надежно охранять подступы к захваченному ранее артефакту и Landing Pad. Компьютер очень любит посылать к ним группы из трех тяжелых танков.

Как только добыча металла будет поставлена на поток, можно подумать о масштабных действиях. Собираем армию, в составе которой желательно иметь ракетные танки, и не спеша зачищаем центр карты. Затем продвигаемся сначала в юго-западный, затем в юго-восточный угол карты, где компьютер собирает ресурсы. Оставляем врага без добывающей промышленности и ждем, пока все полоски на счетчике станут красными. До этого момента следует захватить западный и восточный артефакты, для чего будет достаточно одной группы модернизированных ракетных танков. Затем оставляем рядом с каждым из артефактов кого-нибудь своего и приступаем к уничтожению главной вражеской базы, расположенной на юге. Заходить можно с любой стороны, поскольку выстроена база симметрично; главное, что следует разрушить – Landing Pad и, само собой, стационарные пушки. После этого окончательно убеждаемся, что все полоски на счетчике красные, и подгоняем свои войска к последнему артефакту.

Восьмая миссия. Stop Terran Alliance

Цель – уничтожить базы Natives и Terran.

Наша база – на юго-востоке, первая наша цель – на западе от нас, вторая – на северо-западе, примерно в центре карты. Построив для начала несколько танков, расчищаем местность вокруг нашего Landing Pad'a, затем приступаем к сбору ресурсов.



Как только обнаружатся свободные средства, закупаем несколько ракетных башен и ремонтную установку, поскольку враг будет постоянно атаковать с воздуха. Выстроив оборону, про свою базу можно забыть и приступить к уничтожению первой цели – базы на северо-западе от нас. Надо заметить, что вражеские Landing Pad'ы в этой миссии практически не охраняются, зато очень хорошо охраняются подступы к ним. Поэтому во время атаки не стоит экономить силы и можно ударить по обороне компьютера сразу всей группой, поскольку она нигде больше не потребуется.

Следующая цель находится на юге карты или к западу от нашей базы. Добраться до нее непросто, так как к ней ведет лишь одна дорога, и та пролегает через несколько мостов, на которых и рядом с которыми расставлены вражеские пушки и некоторая техника. Для уничтожения пушек можно использовать юниты-камикадзе, а все остальное лучше всего уничтожать при помощи тяжелых ракетных танков.

Девятая миссия. Discover Sentinel Plans

Первая цель – уничтожить вражескую армию.

Вторая цель – уничтожить все артефакты и загнать Ground Probe в юго-восточную пещеру.

Наша база находится на северо-восточном острове, так что атак по суше не будет, зато обязательно будут с воздуха. Все интересующие нас цели находятся на материке, попасть на который можно лишь при помощи транспортного самолета. Определяемся с ресурсами и двигаем груженый транспорт на материк, где вытряхиваем его содержимое неподалеку от первого артефакта на северо-западе. Расстреливаем эту загадку природы и продвигаемся дальше в поисках земной базы. Таковая имеется чуть южнее, куда мы и направляемся. Оттуда держим путь на юг, пытаясь попасть в южную часть карты. Самое интересное находится на юго-востоке, но спешить туда пока не стоит. Зачищаем южное и юго-западное направление и смотрим на счетчик денег. Если денег много, то стоит прикупить еще один Landing Pad и разместить его поблизости от юго-восточного угла карты. Помимо четырех нетронутых артефактов, здесь имеется хорошо укрепленная вражеская база, которой следует уделить повышенное внимание. Уничтожить ее нужно как можно раньше, чтобы компьютер не смог плодить и апгрейдить танки. Разобравшись с базой, можно переходить к артефактам. Въезд в долину, где они валяются, перекрывается еще двумя вражескими модернизированными пушками. Как

только все закончится, подгоняем к пещере апгрейднутый Ground Probe – и миссия закончена.

Десятая миссия. Recover Runaway Probe

Первая цель – пригнать Ground Probe на свою базу.

Вторая цель – собрать канистры.

Третья цель – найти вражеский исследовательский центр.

Наш первый Landing Pad стоит на северо-западном острове. Вокруг него раскиданы канистры с ресурсами и вражеские мины. Для начала нужно собрать все эти канистры и доставить на базу. Строим парочку Ground Tug'ов и приступаем. Поступившие канистры будут конвертироваться в деньги, которые можно тратить на новые Ground Tug'и или танки. Вместе со сбором ресурсов следует уничтожить ближайшую к нам земную базу, для чего нужно двинуться на восток и поочередно разбить несколько ракетных установок, кое-что еще по мелочи и сам Landing Pad. Но до этого желательно заехать в северо-восточную часть острова и разнести вертолетную площадку, чтобы леталки сильно не мешали. После всех этих операций подгоняем войска к Sentinel Trigger'у, который включает телепортатор. Он расположен в восточной части острова, за мостиком.

Следующий этап – перехват Ground Probe. Телепортируем войска на северовосточный остров, по которому продвигаемся на юг. По пути можно зачистить небольшую площадку, на которую приземлится второй наш Landing Pad. Ground Probe находится примерно в центре острова, охраняемый двумя сильно апгрейднутыми ракетными башнями. После того как они будут уничтожены, Ground Probe переходит под наш контроль. Забирать и доставлять на базу его лучше всего транспортным самолетом, поскольку по земле постоянно долбит вражеская дальнобойная артиллерия.

После того как мы разберемся с Ground Probe, двигаемся на юго-западный остров, на восточной стороне которого имеются интересующие нас вражеские сооружения.

Одиннадцатая миссия. Strike Back At The Terrans

Первая цель – снабжать металлом артефакты.

Вторая цель – включить Sentinel Weapon.

Артефакты, к которым нужно подвозить железо, находятся на севере, юге, западе и востоке, наш Landing Pad – на юго-востоке. Для снабжения металлом имеет смысл выбрать один из двух ближайших артефактов. Вся карта поделена как бы на четыре сектора, и в нашем, юго-восточном, имеются два железосодержащих месторождения. Поскольку они хоть и медленно, но восстанавливаются, их ресурсов должно хватить на то, чтобы счетчик в левом верхнем углу экрана показывал только красные полоски.

Параллельно с ресурсодобычей следует вести подрывную деятельность на территории врага. Так как он тоже подвозит железо к артефактам, то в первую очередь следует уничтожать вражеские Mining Station. Первый удар можно нанести либо в юго-западном, либо в северо-восточном секторе. Присутствие врага там примерно одинаковое – Landing Pad, радар, дальнобойная артиллерия. В общем, зачистить эти два сектора не так сложно, а вот на северо-западе у компьютера сосредоточены основные силы. Поэтому лучше всего перед наступлением собрать как можно большую армию, чтобы ударить наверняка. Особое внимание следует уделить вертолетным площадкам.

Как только враг перестанет нам действовать на нервы, смотрим на счетчик полосочек. Когда все полоски будут красного цвета, подгоняем к каждому из четырех артефактов какой-нибудь апгрейднутый юнит и запускаем тем самым Sentinel Weapon.

Двенадцатая миссия. Crush Terran Mothership

Цель – активизировать Strange Sentinel Structure.

Чтобы сделать то, что попросили в задании, нужно найти и по порядку включить пять Sentinel Trigger'ов. Включаются они после того, как рядом с ними оказывается какой-либо наш юнит. Первый Sentinel находится к юго-востоку от нашего Landing Pad'a, который, в свою очередь, стоит практически в центре карты. Как правило, Trigger'ы охраняются комплектом из одной-двух ракетных установок и нескольких танков. Неподалеку обычно стоит дальнобойная артиллерия. После того как первый Trigger будет включен, нам дадут наводку на следующий, который располагается в северо-западном углу карты. Здесь проблем также не должно возникнуть.

Следующая наша цель – в северо-восточном углу, но добираться до нее нужно по воздуху. Лететь в самый угол не следует, поскольку там весьма много ракетных установок; лучше всего скинуть танки как можно дальше от Trigger'a, чтобы можно было спокойно зачистить местность. Вслед за третьим Trigger'ом нас попросят вызволить из плена Landing Pad, который стоит на юго-востоке. Туда также следует передвигаться по воздуху. Как только район будет зачищен, нам расскажут о следующем выключателе, который окажется неподалеку от второго, то есть на северо-западе. Здесь следует опасаться в первую очередь дальнобойной артиллерии. Чтобы снизить вероятность попадания ракет по своим танкам, следует как можно больше двигаться и меньше стоять на одном месте. В этом случае ракеты будут попадать в танки реже. Последний пункт, куда нас попросят слетать, находится почти на юго-западе, рядом с земным Mothership'ом. От места последнего десанта туда достаточно легко можно долететь, минуя все вражеские ракетные башни, и спокойно выкинуть пару танков на эту Strange Sentinel Structure. После нам продемонстрируют, как плохо пришлось землянам, и поздравят с победой.

Дополнительная миссия 1. Destroy Science Base

Первая цель – уничтожить Landing Pad и все бараки.

Вторая цель – уничтожить второй Landing Pad, всю технику и прочие вражеские постройки.

Наша база расположена на северо-западе, к востоку от нее имеется месторождение. Для начала двигаем в тот район несколько танков и зачищаем местность, после чего подгоняем Mining Station и начинаем грести деньги. Рядом с этим местом имеется узкий проход, ведущий на юг, который сразу же следует перекрыть танками. Компьютер будет посылать через него много всякой техники, но преимущественно гражданской. Чуть южнее, недалеко от еще одного месторождения, можно наткнуться на парочку тяжелых вражеских танков, но к моменту встречи у нас уже должна быть хорошая армия.

На востоке мы находим второй Landing Pad, который, по сути, будет первым в нашем списке. Рушим конструкцию и двигаем все силы на юг до упора, где находится въезд в некое подобие ущелья, ведущего к главному Landing Pad'y и баракам. Вся эта дорожка усиленно простреливается огромным количеством пушек,

причем с разных сторон. Каждый здесь может действовать так, как ему больше нравится. Можно в результате многих попыток взорвать пушки Suicide Bomber'ами или просто в лоб ломиться танками. Дальше – дело техники. Landing Pad и бараки практически не охраняются.

Дополнительная миссия 2. Capture And Recover

Первая цель – уничтожить все Tracking Station.

Вторая цель – уничтожить все радары, захватить земных ученых и доставить их по назначению.

Главное в этой миссии – выбрать удачный маршрут передвижения, поскольку лишь от этого зависит численность нашей армии. Если путь будет выбран неправильно, то есть риск потерять часть личного состава, еще не начав основные бои, а пополнять армию за счет доставленных с орбиты танков в этой миссии нельзя. Поэтому лучше строго следовать инструкции – из северо-западного угла двигаемся строго на восток практически до упора. Затем поворачиваем на юг, проезжаем опять почти до упора, точнее – до вражеских построек. Разносим все это хозяйство и вызволяем танк из плена. Одним танком, стало быть, больше. Здесь надо заметить, что по пути нам попадется несколько научных центров, в которых надо захватить ученых. Для того чтобы это сделать, достаточно подогнать к зданию транспорт. Теперь катим на запад, огибаем что-то вроде выступа и оказываемся лицом к лицу с очередной кучкой вражеских построек. Разносить рекомендуется все, кроме научного центра. Пополнив еще кое-чем свою армию, продвигаемся все дальше на запад, где у врага имеется еще несколько зданий. Рушим их и проезжаем чуть-чуть на север, где осталось еще кое-что. После этого опять на север, до очередного радара. За ним виднеется вражеский Landing Pad, который можно уничтожить, но лучше это сделать чуть позже. К востоку от Landing Pad'a имеется еще один хитро спрятанный вражеский радар, который надо разнести первым делом, а вот теперь, отступая, можно нагадить врагу напоследок и пострелять по Landing Pad'y. Отступать можно в разные стороны в зависимости от того, оставили мы где-нибудь свои транспорты перед атакой или взяли их с собой. В первом случае воссоединяемся с транспортами и, как и во втором случае, двигаемся в обратном направлении по тому же пути, по которому мы сюда приехали. От места последней битвы – на восток, затем на север. Недалеко от северо-восточного угла стоит последний радар, который надо уничтожить. Затем на северо-востоке «прилунится» наш Landing Pad. Доставляем к нему всех выживших, и миссия благополучно завершена.

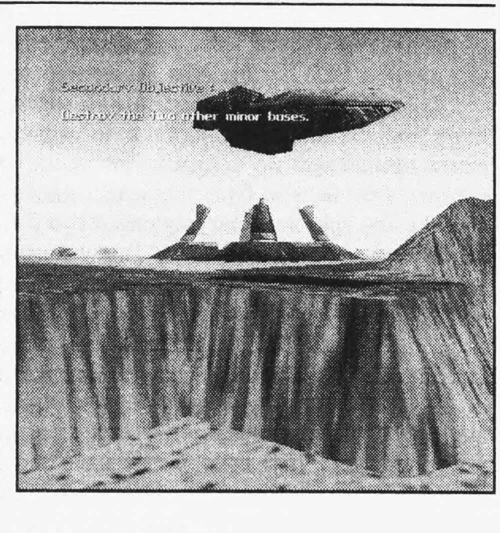
Дополнительная миссия 3. Encounter Natives

Первая цель – захватить и удерживать месторождение металла.

Вторая цель – уничтожить базу людей.

В задании просят еще порушить несколько других баз, но для успешного прохождения миссии этого не требуется, главное – уничтожить основную вражескую базу, которая находится на северо-востоке.

Первым делом следует прикупить несколько танков и двинуть чуть на север от собственной базы, к ближайшему месторождению, где уже кто-то чужой добывает ценный ресурс. Уничтожаем все вокруг, включая припаркованный неподалеку Landing Pad людей, и подгоняем к месторождению Mining Station. Установить ее надо, а вот активно добывать ресурсы нельзя, поскольку уровень металла в шахте не должен быть ниже 16 тысяч единиц. Оставляем поблизости что-нибудь стреляющее, и можно считать, что первая часть задания выполнена.



Теперь следует подумать об уничтожении северо-восточной базы врага. Дело в том, что добраться к ней по суше невозможно, а если лететь напролом транспортом, то можно запросто нарваться на зенитные комплексы врага. Поэтому пару груженых транспортов следует посылать к врагу по траектории, вплотную прилегающей к восточной границе карты. Неподалеку от базы вытряхиваем из леталок свою армию, главное – не попасть под огонь артиллерии, а затем двигаемся в сторону базы. Не успеет враг опомниться, как мы порушим все его постройки, поскольку о серьезной охране компьютер не позаботился.

Дополнительная миссия 4. Terran Hunt And Destroy

Первая цель – уничтожить укрепления землян.

Вторая цель – разобраться с Sentinel.

Наша база находится на северо-западе, неподалеку от нее – два артефакта, которые можно уничтожить. Ставим Mining Station на ближайшее месторождение и начинаем грести деньги. Следующая цель – три артефакта в юго-восточной части карты, там же находятся еще два месторождения, а еще одно – в юго-западном углу.

Вся северная и северо-восточная часть находится под контролем землян. В брифинге попросили исправить ситуацию, поэтому, как только наша армия окрепнет, двигаем для начала в центр карты, где у врага много ракетных установок. Убираем их и все остальные постройки, проезжаем через некое подобие арки, сносим на мосту еще одну ракетную установку, продвигаемся на восток, где рушим Landing Pad, к югу от которого имеется установка дальнобойной артиллерии. О ней тоже надо позаботиться. Остатки врага есть еще к востоку и западу от места последних событий, причем на западе – вполне конкретная база с Landing Pad'ом, пушками и тому подобными штуками. Если скоренько их не разрушить, то враг будет постоянно посылать к нам свои танки, а также расставлять ракетные установки.

Последние интересующие нас объекты в этой миссии – два барака – стоят на юге. В восточной арке стоит Sentinel Trigger. Если его взорвать, то луч будет двигаться в противоположную сторону.

Дополнительная миссия 5. Destroy Research Base

Первая цель – уничтожить все земные Landing Pad'ы и постройки, а также все артефакты.

Вторая цель – уничтожить все электростанции.

Третья цель – уничтожить всех представителей и все постройки Natives.

Наша база располагается на мелком острове в южной части карты. С запада и востока по бокам от нашего острова стоят две электростанции, третья находится почти в самом северо-восточном углу. На самом деле первостепенной целью являются не Landing Pad'ы, а эти электростанции. Если мы их удачно разрушим, то

вырубим тем самым кучу вражеских ракетных башен, которые в противном случае сильно мешали бы нам десантироваться на вражеские острова и материки.

Для ударов по электростанциям можно использовать Flying Saucers, которые за пару заходов вполне способны не только порушить постройки, но и слегка зачистить прилегающую к ним территорию. Как только порядок во вражеской энергетической системе будет наведен, можно смело приступать к дальнейшим акциям. Начать вредить врагу лучше всего с незаметной на первый взгляд площадки к юго-востоку от нашей базы. Там у компьютера сосредоточена часть ВВС, поэтому ударить туда необходимо, иначе процессор будет увлекаться атаками с воздуха. Зачистив регион, наносим следующий удар по центральному острову. Чтобы все получалось быстро и красиво, лучше всего высаживать перед вражеским Landing Pad'ом несколько тяжелых ракетных танков, которые враг не переваривает. После того как местность будет очищена, грузим железки в леталку и двигаем дальше. Таким манером уничтожаются практически все постройки, вся техника и все артефакты, про которые не надо забывать, благо все это дело практически не охраняется.

Также в этой миссии не стоит забывать про оборону, особенно на первых порах. Чтобы не лишиться собственного Landing Pad'a, нужно обставить его как можно большим количеством Fixed Missile и добавить к этому несколько ремонтных установок. Но лучшая оборона, как известно, – это нападение, поэтому разумнее всего как можно раньше уничтожить вражеские ВВС, поскольку атаковать компьютер будет только с воздуха.

Дополнительная миссия 6. Domination

Первая цель – собрать канистры с металлом.

Вторая цель – занять четыре месторождения.

Третья цель – собрать 8000 единиц металла.

На юге стоит наш Landing Pad, вокруг которого валяются канистры с металлом. Нужно сразу же купить несколько Ground Tug'ов, поскольку скоро Landing Pad выйдет из-под нашего контроля. Интересующие нас канистры находятся на западе и востоке от Landing Pad'a, а также на северо-западе и севере за мостом. После того как металл будет доставлен на базу, Landing Pad снова перейдет под наш контроль.

Следующая наша цель – комплекс земных сооружений, стоящих на северо-востоке. Там же находятся четыре интересующих нас месторождения. Чем быстрее мы начнем атаку, тем лучше, поскольку враг еще не сильно вооружился. Еще одна причина, по которой нужно атаковать как можно раньше – дальнобойная вражеская артиллерия. Чем быстрее мы ее уничтожим, тем меньше гадостей она нам успеет сделать. Однако атаковать малыми группами все же не следует – у врага повсюду апгрейднутые пушки и авиация.

Зачистив северо-восточный угол, возводим на месторождениях Mining Station'ы, ждем, пока подъедет Ground Probe и конвоируем транспорт. Дальнейшие наши действия будут направлены на сбор металла. Следует внимательно осмотреть карту на предмет поиска металлосодержащих рудников и на каждом водрузить свою Mining Station. В западной части карты еще остался враг, поэтому в тех случаях, когда он мешает сбору металла, его следует уничтожать.

Сергей Аляев, клуб «Game Galaxy»

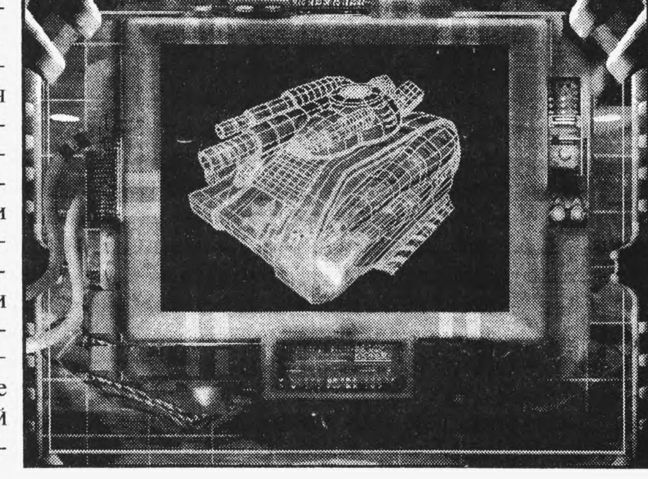
BATTLEZONE

Разработчик	Activision
Издатель	Activision
Выход	Март 1998 г.
Жанр	3D-action с элементами RTS
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная среда – Windows 95
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата – 1 Мб (рек. 4 Мб + хороший 3D-ускоритель)
Свободного места на жестком диске – 130 Мб
Дополнительные устройства – джойстик

Увидев название игры, многие из игроманов, наверное, подумают: «Похоже, это один из первых клонов игры Armor Command». И зря, потому что BattleZone – продукт совершенно особенный и оригинальный. Здесь вы не найдете стратегию в чистом виде, как в Armor Command. По скромному мнению автора статьи, творение Activision вообще можно записать в отдельный жанр, назвать который следует так: «симулятор действий боевого командира». Именно в этом качестве вам предстоит выступать в BattleZone.

Находясь в своей боевой машине, вы управляете действиями своих подчиненных на поле боя: двигаете танковые колонны, отдаете приказания полевым фабрикам, контролируете сбор ресурсов. Но все это происходит в странном для стратегических игр виде – от первого лица. Никакой панорамы боя на экране – только тяжелые будни бойца подразделения космических сил. Несмотря на эту необычность, игра получилась достаточно интересной и захватывающей.



Хорошая графика, навевающая воспоминания о Mech Warrior, качественное звуковое сопровождение, голоса американцев и русских, почти идеальная физическая модель, оригинальный подход к воплощению идеи и огромное количество игровых возможностей – это все несомненные плюсы. Но есть и жирный минус – неудобное управ-

ление стратегической частью игры. Дело в том, что никаких привычных щелчков мышью здесь нет, все приказы отдаются с клавиатуры. В спокойный момент, когда можно сосредоточиться, все нормально, но в жарком бою с противником начинаешь путаться и нажимать не на те клавиши – внимание-то заострено на собственном выживании...

Кроме этого, игра может вызвать неприязнь у настоящих стратегов. Дело в том, что во время каждой миссии вы находитесь «на часах», т. е. ограничены во времени. Прямо вам об этом не скажут, но все обстоит именно так. Вот пример – во время одной из миссий вы проезжаете с конвоем мимо какой-то штуковины, полузасыпанной землей. Командование дает приказ эту штуку осмотреть. О'кей, сейчас развернем базу, соорудим оборону, а там и осмотреть можно будет. Но создатели игры, движимые желанием испортить нам настроение, устроили так, что если вы эту штуку (которая окажется инопланетным кораблем) сразу не осмотрите, то вас отстранят от командования и задание (а вместе с ним и игра) для вас окончится. А после осмотра корабля инопланетян вам придется осматривать их постройки, потом рулить на базу русских через лабиринт горных проходов (опять на время!), потом вернуться и оборонять базу, которую вы к тому времени и развернуть-то толком не успели...

Кроме этого, нас (русских) опять унизили. Мало того, что мы, как всегда, плохие, так нам и миссий меньше дали, и концовки (мультика) лишили, потому как (по словам создателей игры) «мало кто захочет быть красным». Может, у них в Америке это и верно, а вот у нас, в России, это еще бабушка надвое сказала. Мне, например, быть плохим русским как-то милее, чем хорошим янки.

Тем не менее, в целом игра заслуживает самой высокой оценки и придется по сердцу любителям хороших, умных action.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Обманывали нас, игроманы добрые! Много лет обманывали. Как вы думаете, на что тратились деньги правительств Советского Союза и США и нервные клетки ученых этих стран? На развертывание космических программ по изучению космоса? Мы тоже так думали, но теперь нам открыли глаза на происходящее.

Оказывается, в конце пятидесятых годов нашего столетия вместе с метеоритами из глубин космоса на Землю попало некое вещество – биометалл. Этот металл оказался очень ценным материалом, который можно было использовать в промышленности, в частности, военной. А время пятидесятых-шестидесятых известно нам, как период холодной войны.

В погоне за новыми возможностями СССР и США начали усиленный сбор этого вещества. Скоро небольшой запас биометалла на Земле был исчерпан, и взоры ученых, военных и политиков устремились в далекий космос.

Что тут началось! Сквозь стратосферу рванули ввысь спутники, ракеты, начиненные собаками, макаками и, наконец, людьми. Все было вроде бы тихо-мирно, но в этом заслуга конспираторов. На самом деле все побыстрее хотели попасть на Луну, где, предположительно, находились запасы биометалла.

И вот 21 июля 1969 года весь мир увидел неуклюжие прыжки Нила Армстронга и водружение американского флага Эдвином Олдрином в Море Спокойствия на Луне. И никто не заметил неподалеку от липового места посадки «Апполона-11» американскую военную базу «Орлиное Гнездо». Никто, кроме зорких советских экспертов, после чего погостить на Луну отправился советский экспедиционный корпус.

Здесь-то и начинается второй акт комедии, в котором вы будете принимать непосредственное участие. Вы можете играть как за их капрала, так и за простого советского старшину, но учтите, что играть за наших сложнее, зато меньше миссий и войска покруче.

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

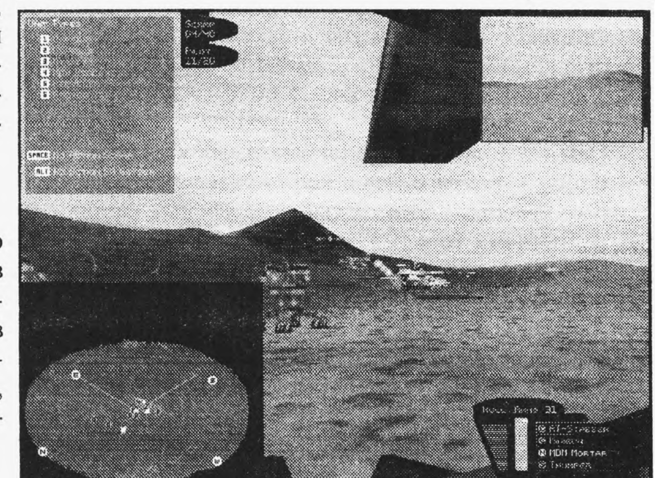
Будучи игрой очень необычной и оригинальной уже по своей сути, BattleZone имеет свои собственные правила и особенности. Как action, она ничем не отличается от других (разве что потрясающей свободой действий), зато в стратегической части есть некоторые отличия. Естественно, вам придется добывать некий аналог денег (куда уж без этого!) и энергию.

«Деньгами» здесь является металл, тут и там разбросанный по поверхности. Интересно, что останки подбитых боевых единиц также становятся исходным материалом (металлолом). Металл собирают Scavenger'ы (аналог харвестеров).

Второй основой экономики является энергия гейзеров, бьющих из земли в разных местах. Энергия необходима для некоторых строений, которые составляют основу вашей промышленности.

Строения могут находиться в двух состояниях: походном, в котором невозможно функционирование, и стационарном рабочем. Таким образом, получается, что большая часть базы состоит из этаких строений-трансформеров, способных передвигаться по поверхности. Согласитесь, оригинально. Только в игре Starcraft у людей было нечто подобное. Кстати, в отличие от Starcraft'a, строения и боевые единицы противоборствующих сторон в BattleZone схожи, но это не является недостатком.

Стоит также отметить еще одну деталь, не столь важную, но к ней вам придется привыкать. Все оружие в игре энергетическое, т. е. работает от одного типа боеприпасов; другое дело, что для разного оружия требуется разное количество энергии и, соответственно, имеется разное количество боеприпасов.



ИНТЕРФЕЙС

Действия во всех меню производятся мышью, а в игре управление осуществляется с клавиатуры в паре с мышью (хотя можно и без нее). И, конечно, очень желателен джойстик.

УПРАВЛЕНИЕ

T — установка мишени;
O — задания миссии;
R — прослушать последнее радиосообщение от командира о цели миссии;

H – покинуть данную боевую единицу;
I – идентифицировать объект, находящийся в перекрестии прицела;
K – трансформация из режима передвижения в режим ведения огня (действует только у Turret и Howitzer);
P – установить наблюдательную камеру;
N – перемещение между наблюдательными камерами;
L – совместить огонь орудий одного типа.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Основной игровой экран представляет собой вид из кабины пилота боевого аппарата, на который «наложены»: показатели состояния брони (зеленая полоса), количества патронов (синяя полоса) и список имеющегося на борту оружия (в правом нижнем углу); 3D- или 2D-карта в левом нижнем углу (переключение происходит нажатием клавиши Caps Lock); командное меню (в левом верхнем углу); информация о количестве пилотов и металла у вашего Recycler'а.

УПРАВЛЕНИЕ ЮНИТАМИ

Теперь поконкретнее разберемся с управлением вашими подчиненными. Оно производится с помощью командного меню в левом верхнем углу экрана, а все команды отдаются с клавиатуры и закреплены за соответствующими клавишами основной цифровой клавиатуры. То же и с выбором юнита. Лишь некоторые команды осуществляются с помощью нажатия клавиши Пробел.

Итак, сначала перед вашими глазами находится меню Unit Types, где вы можете выбрать нужный вам юнит из нескольких категорий. Местоположение выбранного юнита сразу отразится на карте.

МЕНЮ UNIT TYPES

Offence – войти в меню атакующих юнитов, где вы должны выбрать нужную боевую единицу из списка, после чего сможете отдавать ей приказы (верхняя полоса рядом с названием юнита показывает состояние брони, нижняя – количество боеприпасов);

Defence – войти в меню защитных юнитов;

Utility – войти в меню вспомогательных юнитов;

Nav Beacons – список наблюдательных камер, одновременно являющихся навигационными точками;

Satellite – переключиться на вид со спутника. Обратное переключение производится повторным нажатием клавиши 9.

Команды категории Offence:

1 – Follow Me – Следуй за мной;
2 – Go To Nav – Следуй в навигационную точку (после этого вам надо указать нужную точку в появившемся меню);
3 – Attack – Атакуй (после этого вам нужно указать цель для атаки);
4 – Pick Me Up – Подбери меня (доступна, когда вы находитесь вне боевого аппарата);
5 – Get Repair – Подбери капсулу починки;
6 – Get Reload – Подбери капсулу с боеприпасами;
7 – Hunt – Начинай охоту (при этом юнит начинает движение по карте с целью найти и уничтожить любого встреченного противника);

8 – Follow Close – Рядом;
9 – Defend – Защищай (после этого вам надо указать нужный объект в появившемся меню);
0 – Recycle – разобрать данный юнит, взамен чего вы, естественно, получите компенсацию.

Передвижение юнита в нужную точку на карте, где нет камеры, производится следующим образом: вы выбираете нужный юнит, следуете в нужное место (так как обязателен визуальный контакт с этой точкой) и потом, подведя перекрестие прицела к земле и установив появившийся зеленый квадрат в нужное место, нажимаете Пробел.

Кроме того, с помощью клавиш Control и F1–F12 вы можете создавать и фиксировать группы юнитов и отдавать команду сразу всем юнитам группы. Делается это так: в списке юнитов при удерживании Control выбираются необходимые юниты (при этом их названия выделяются желтым цветом), а затем нажимаете Control + F1 (F2, F3...), и данная группа запоминается под соответствующей клавишей от F1 до F12.

Команды категории Defence:

Аналогичны командам категории Offence, кроме команды Drop Off – Занимай позицию (после чего выбранный юнит трансформируется из режима передвижения в режим ведения огня).

У одного из представителей этой категории – Minelayer'a – закреплена команда Lay Mines – Ставь мину (3).

Команды категории Utility:

Аналогичны предыдущим, кроме:
Scavenge – Собирай металл для Scavenger'a;
Drop Off – Сбрось груз для Tug'a.

Стоит отметить здесь приказ захватить нужный объект для транспортировщика Tug. Отдавать его следует так: выберите Tug, подлетите к объекту, который необходимо транспортировать, подведите к нему перекрестие прицела так, чтобы зеленые квадрат и полоса превратились в белую полосу, и нажмите Пробел.

Команды для Recycler'a:

Recycler может находиться в двух положениях: передвижном и рабочем. Для каждого из этих положений имеются свои приказы.

Передвижное положение:
Follow Me – Следуй за мной;
Go To Nav – Следуй в навигационную точку;
Go To Geyser – Следуй к гейзеру и расположись на нем.

Рабочее состояние:
Scavenger – Строй Scavenger;
Repair – Строй капсулу починки;
Ammo – Строй капсулу с боеприпасами;
Turret – Строй турель;
Scout – Строй скаут (для американцев) или Fighter – Строй истребитель (для русских);
Factory – Строй Factory;
Armory – Строй Armory;
Constructor – Строй Constructor;

Pack Up – Переходи в передвижное положение.

Команды для Factory:

Передвижное положение: команды, как у Recycler'a.

Рабочее состояние:

Tank – Строй танк;

Light Tank – Строй легкий танк;

Tug – Строй Tug;

Howitzer – Строй Howitzer;

Minelayer – Строй минера;

APC – Строй БМП;

Rocket Tank – Строй ракетный танк;

Bomber – Строй бомбардировщик;

Walker – Строй двуногого робота или Fury – Строй «Фурию» (вторая команда доступна только в последней миссии за русских);

Pack Up – Переходи в передвижное положение.

Команды для Armory:

Armory, как и Recycler, может находиться в двух положениях. Кроме того, Armory обладает интересной функцией – после постройки заказа выстреливает построенный объект в любую выбранную точку, так что вам необходимо выбрать эту точку, подведя к поверхности перекрестие с зеленым квадратом и нажав Пробел.

Передвижное положение: команды, как у Recycler'a.

Рабочее состояние:

Repair – Строй капсулу починки;

Ammo – Строй капсулу с боеприпасами;

Nav – Строй камеру;

Day Wrecker – Строй бомбу (аккуратно, это не боеприпасы, так что лучше побыстрее смотайтесь с места бомбардировки);

Cannons – Строй пушку (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);

Rockets – Строй ракетную установку (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);

Mortars – Строй миномет (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);

Specials – Строй специальное оружие (после чего вам необходимо выбрать нужное оружие из списка);

Pack Up – Переходи в передвижное положение.

Кстати, с помощью приказов 5, 6, 7 и 8 вы можете менять оружие на вашем боевом аппарате, подбирая выброшенные Armory объекты. Все приказы производятся аналогично с остальными юнитами.

Команды для Constructor'a:

В отличие от предыдущих строений, Constructor может передвигаться по поверхности, и ему не нужен гейзер. Constructor производит стационарные строения, размещаемые только на ровной площадке, которую надо найти самому (большой квадрат должен быть зеленого цвета) и нажать на Пробел.

3 – S-Power – Строй солнечную батарею;

4 – Gun Tower – Строй охранную башню;

5 – Barracks – Строй бараки;

6 – Silo – Строй контейнер для металла;

7 – Comm Center – Строй командный центр;
8 – Supply – Строй склад с боеприпасами;
9 – Hangar – Строй ремонтный ангар.

Остальные команды аналогичны командам для вышеописанных юнитов.

СТРОЕНИЯ

Recycler

Это центр вашей базы – передвижное строение, которому необходима энергия гейзера. Занимается накоплением металла, а также строительством капсул починки и пополнения боеприпасов простейших юнитов (Scavenger'ы, турели, истребители или скауты) и некоторых других строений (Factory, Armory, Constructor). На миссию дается один Recycler, так что берегите его.

Металл – не нужен.

Factory

Оружейная фабрика. Здесь из металла строят большую часть техники: танки, легкие танки, Ховицеры, минеры, ракетные танки, БМП, бомбардировщики и двуногих роботов, а также перевозчики Tug. Опять же необходим гейзер. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 9.

Armory

Передвижная оружейная мастерская, которой необходим гейзер. Строит и выстреливает в любое место на карте капсулы, камеры, различные типы оружия. С помощью Armory можно наносить бомбовые удары. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Constructor

Строительное передвижное сооружение. С помощью него вы сможете создавать более продвинутые стационарные строения: S-Power/W-Power/L-Power, Gun Tower, Comm Tower, Silo, Hangar, Supply, Barracks. Гейзер не нужен. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 7.

S-Power/W-Power/L-Power

Неподвижные батареи, вырабатывающие энергию, используя факторы окружающей среды. Необходимы для обеспечения энергией Gun Tower, Comm Tower, Hangar, Supply, Barracks. Строятся Constructor'ом, причем на разных планетах доступны разные виды батарей.

Требуемое количество металла – 3.

Gun Tower

Большая и мощная охранная башня, которой необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Comm Tower

Командная башня. Дает возможность принимать сигнал со спутника, что равноценно включению 3D-вида на весь участок. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Silo

Контейнер для хранения металла. Позволяет увеличить возможное количество металла на базе. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 3.

Hangar

Занимается починкой техники, находящейся рядом с этим строением. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 6.

Supply

Склад с боеприпасами. Автоматически пополняет боезапас близстоящих юнитов. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 4.

Barracks

Бараки, где выращивают и учат пилотов. Позволяют увеличить максимальное количество пилотов. Необходима энергия от S-Power/W-Power/L-Power. Строится Constructor'ом.

Требуемое количество металла – 7.

НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Внимание! Список вооружений, установленных на машины, не прилагается, так как он может меняться перед каждой миссией.

Scout (у американцев) или Fighter (у Советов)

Самый простой боевой юнит. Это очень маленький и легкий самолет, способный развивать огромную скорость. Идеален для разведки и патрулирования, но может выполнять и другие обязанности, например, звено этих машин способно легко совершать неожиданные удары по слабо защищенным объектам противника, таким, как Scavenger. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Light Tank

Легкий танк. Имеется на вооружении у обеих сторон. На начальных миссиях может представлять некоторую силу, но уже к пятому-шестому заданию становится совершенно ненужным: он не так быстр, как скаут, да и вооружение обычно слабее, чем у простого танка. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 5.

Tank

Танк. Имеется на вооружении у обеих сторон. Основа вашей армии. Идеальное сочетание брони, скорости и огневой мощи. Идеален для обороны и нападения. Соединение танков – это первая волна вашей атаки, но не оставляйте их впереди без поддержки юнитов, обладающих большей огневой мощью. Кроме всего перечисленного, на мой взгляд, танк является наилучшим выбором для вас, командира. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 7.

Rocket Tank

Ракетный танк. Имеется на вооружении у обеих сторон. Достаточно мощный наступательный танк. Броня и скорость не очень хороши, зато вооружение!.. Судите сами – в большинстве случаев на танк установлена ракетница Hornet, способная двумя выстрелами уничтожить вражеский БМП. Но без поддержки простых танков или двуногих роботов этот «стрелок» долго не протянет. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 7.

APC

Невооруженный бронетранспортер – БМП. Имеется на вооружении у обеих сторон. Крайне медлителен, но очень хорошо бронирован. За исключением не-

скольких миссий, когда эти самые БМП надо конвоировать или собирать с их помощью солдат, они не нужны. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 4.

Bomber

Бомбардировщик. Имеется на вооружении у обеих сторон. Нечто вроде Rocket Tank, только еще мощнее в плане вооружений. Ни в коем случае не оставляйте его без прикрытия, иначе противнику не составит огромного труда заставить вас тратить металл на новый бомбардировщик. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 8.

Walker

Огромный двуногий робот, имеющийся и у той и у другой стороны. Настоящий «Бог войны» в игре. Отменное вооружение, наикрепчайшая броня, только скорость подкачала. Но это не самое главное. А главное то, что группа из шести-семи таких машин может при умелом командовании разобраться с вражеской базой. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 11.

Fury

«Фурия», или «Ярость». Летающий объект, созданный на основе технологий пришельцев. Поступает на вооружение к русским лишь в последней миссии. Достаточно мощная штука: толстая броня, сильное инопланетное вооружение. Но, опять же, очень медлительна. Она обладает мощными турбинами, что позволяет ей уходить вверх на недосягаемую для противника высоту. Вторым после скорости недостатком является цена – целых 14 кусков металла. Строится Factory.

Кроме всего прочего, в этом разделе можно упомянуть и простых пехотинцев, которые с плазменной винтовкой в руках отстаивают честь своих супердержав. Называют их Pilot'ами. В бою один на один с любым техсредством, обладающим хоть каким-то вооружением, не имеет никаких шансов.

Если вы сами оказались в боевом скафандре, без толстой брони и удобного пилотского сиденья, то лучше всего для вас будет «смотать удочки», пока вас не заметили, и не открывать «ураганный» огонь из вашего именного оружия, а не то о вашей смерти и узнают только по надписи на прикладе винтовки. Конечно, есть небольшой шанс, что вы в неразберихе боя сможете попасть в кабину какого-нибудь вражеского самолета или танка, убить пилота и самому сесть на его место (кстати, в одной из миссий так и надо будет действовать), но это очень сложно.

Некоторое количество Pilot'ов дается вам с самого начала миссии, остальные выращиваются в построенных Barracks, но сразу же усаживаются за штурвалы боевых машин, которые вы построите.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Turret

Простая оборонительная турель. Имеется на вооружении у обеих сторон. Представляет угрозу лишь одиноким танкам или в тех случаях, когда этих турелей штук десять. Но на начальных уровнях она очень полезна. Имеет слабую броню и вооружение, зато очень быстро передвигается. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 5.

Howitzer

Передвижная минометная установка. Имеется у обеих сторон. Достаточно сильный защитник, и в связке с простыми турелями может стать серьезным пре-

пятствием для противника. Очень удачным маневром будет установка Ховицеров на возвышенностях, где до них сложно добраться. Главный недостаток – большой разброс снарядов при стрельбе. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 8.

Minelayer

Минер. Имеется у обеих сторон. Весьма специфический юнит. В бою совершенно бесполезен, зато до боя способен заминировать все так, что потом и драться будет не с кем. Достаточно быстр, но слабо бронирован. О вооружении речь вообще не идет – кроме мин, нет ничего. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 3.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Scavenger

Машина, заменяющая в BattleZone всяких харвестеров и пеонов. Этим сказано все. Вооружения нет, скорость средняя, броня тоже. В общем, берегите его и приставьте небольшой эскорт, иначе стройматериала не дождетесь. Строится Recycler'ом.

Требуемое количество металла – 3.

Tug

Буксировщик. В некоторых миссиях вам нужно будет перевезти в какую-либо точку какой-нибудь предмет. Тут вам не обойтись без него. Он отбуксирует все, но вот постоять за себя не сможет – вооружения нет. Кроме того, скорость у него маленькая, да и броня чуть выше среднего. Поэтому прикрывайте его подход и, особенно, отступление, когда он будет нагружен необходимыми вам предметами. Строится Factory.

Требуемое количество металла – 5.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Обе кампании различаются коренным образом, причем интересно, что при выборе американской стороны вы будете играть за совершенно конкретного бойца под кодовым названием «Гризли один», а представляя русских, вам предстоит примерить на себя шкуру безымянного «товарища».

Совершенно очевидно, что основной кампанией является американская. Она и длиннее (17 основных миссий + тренировочные занятия, плавно перетекающие в основное действие), да и сюжет поинтереснее.

Сначала вам придется эвакуироваться с Луны, куда нагрянут русские, и перелететь на Марс. Здесь ваши ученые обнаружат остатки внеземной цивилизации, и с этого момента начнется гонка: смогут ли русские создать новое оружие на основе инопланетных технологий, или американцы им помешают. Естественно, гонку выиграют русские, но медом им это не покажется. К этому времени вы уже побываете на Венере, Ио, Европе (спутники Юпитера), а потом попадете на Титан (спутник Сатурна). Здесь окажется, что «Фурия» (новое оружие) контролируется не русскими, а остатками той самой внеземной цивилизации. Теперь угроза нависла над всем человечеством. Перед ее лицом вы спешно заключаете с русскими альянс и боретесь с инопланетянами.

После нескольких миссий на Титане станет ясно, где находится база пришельцев. Это на Ахиллесе, спутнике Урана. Здесь вам предстоит сначала очистить проход к главной цитадели пришельцев, некоему космическому транспортнику, а по-

том уничтожить его. После этого можете спокойно смотреть финальное видео и наслаждаться лаврами спасителя Земли.

У русских же все иначе. Вам придется пройти всего восемь миссий, правда, более сложных. Сюжет кампании не столь оригинален. Вы начинаете на Венере, где некий профессор Честиков работает над созданием вооружения на основе технологий пришельцев (все та же «Фурия»). На планете становится небезопасно, и вы переправляетесь на Ио. Здесь вы впервые встречаете вашего противника на оставшиеся миссии – американское суперподразделение «Черные Псы», правда, чем они отличаются от остальных, кроме окраски техсредств, непонятно.

Далее вашей основной задачей является уничтожение «Псов», а где-то в бункерах ваши ученые будут работать над созданием «Фурии». Вы потихоньку громите противника и перелетаете на Титан. К последней миссии ученые закончат свою работу, и с новым оружием вы окончательно уничтожите ненавистных «собак».

После этой сложной победы вам заявят, что теперь вы поведете солдат в бой и выиграете войну. Но все это останется за кадром, а вам даже ролика не покажут. Это кажется нечестным – если уж делать две стороны, то надо делать и две равносильные кампании. Вам решать, какую сторону выбрать, но в любом случае вы можете обращаться к нашему журналу – здесь есть подсказки и для тех, и для других.

АМЕРИКАНЦЫ

Описания тренировочных миссий нет, так как они элементарны для прохождения, да и необязательны.

Миссия первая: Red Arrival

Место действия – Луна.

Здесь все просто. Сначала вы выбираете себе боевую машину из нижеперечисленных: скаут, легкий танк, танк и бомбардировщик. Это один из немногих случаев, когда лучше всего взять легкий танк, потому как действовать придется достаточно быстро и понадобится большая огневая мощь, чем два пулемета, установленных на скауте.

После этого строите Scavenger и обеспечиваете ему две-три безопасных ходки к биометаллу, поле с которым расположено к юго-западу от базы, а параллельно защищаете второй, невесть откуда появившийся Scavenger на пути его следования к вашей базе.

Миссия вторая: Eagle's Nest

Место действия – Луна.

Достаточно сложная миссия. Разверните Recycler и постройте как можно больше турелей. Заметили где ваши Scavenger'ы добывают металл? Правильно, на востоке. Как только подойдет подкрепление в виде танка и скаута, слетайте туда и уничтожьте турели противника, иначе потом придется худо. Основная задача в этот момент – любыми средствами защищать свои Command Tower и S-Power и ждать других приказов.

Когда увидите ролик о том, что основные силы противника прибыли в ваш сектор, то получите задание провести два транспорта к взлетной площадке. Если вы уничтожили турели противника, то выполнить это будет достаточно легко. Прикажите транспортам следовать за вами и двигайтесь к площадке. Защищать свою базу даже не пытайтесь – силы противника бесконечны, и пока не доведете транспорты до места, миссия не закончится. После этого вы покидаете Луну.

Миссия третья: The Relic Discovered

Место действия – Марс.

Для начала установите на гейзеры Recycler и фабрику, постройте парочку Scavenger'ов и начинайте строить турели и танки. Главное – если случайно обнаружите базу противника, не атакуйте ее. Держитесь и ждите последующих приказаний.

После отражения нескольких атак вам дадут задание проверить навигационную точку «Investigate CCA». Возьмите с собой пару танков, и в путь – на юг. Там вас будут ждать два истребителя и некая странная штука. Вы получите приказ оттранспортировать ее к своему Recycler'у.

Постройте Tug и подберите предмет, после чего прикажите ему следовать за вами. Со всем эскортом двигайтесь к базе. Как только Tug окажется рядом с Recycler'ом и все атакующие юниты противника будут уничтожены, миссия завершится.

Миссия четвертая: An Unexpected Connection

Место действия – Марс.

Сразу же устанавливайте Recycler и Armory. Стройте Scavenger и фабрику и отсылайте их заниматься своими прямыми обязанностями.

Стройте танки и турели. После постройки достаточного их количества (пять-шесть турелей, три танка для обороны и столько же для выполнения задания) прикажите трем (хотя можно и больше, но пока хватит) танкам следовать за вами, а сами летите к навигационной точке «Volcano». Чуть севернее, в глубокой впадине, находится нужный объект.

Идентифицируйте все строения. Вы получите задание отбивать все атаки противника и защищать инопланетное строение. Было бы неплохо подвести сюда и оставшиеся танки, так как основная часть атакующих частей противника будет направлена сюда. Не забывайте, что Armory может выстреливать боеприпасы и капсулы починки в нужную точку, так что вам не придется летать к базе. Лучше всего сразу накидать побольше капсул, чтобы быстро чиниться и перезаряжаться между атаками. Теперь вам остается только держаться на позиции.

Особенно мощной будет атака после радиосообщения, правда, она же будет и последней. Особо опасайтесь звена бомбардировщиков – они могут нанести серьезные повреждения. После уничтожения всех нападающих войск противника миссия закончится.

Миссия пятая: Escape from Mars

Место действия – Марс.

Это последняя миссия на Марсе. Сначала прикажите Recycler'у двигаться к гейзеру, а танкам – прикрывать его.

Сами продвигайтесь по узкому коридору на юг. Затем, когда выйдете на открытое пространство, покрутитесь вокруг своей оси: в восточном направлении вы должны заметить белое перекрестие с надписью «5th Platoon». Летите в этом направлении, и через некоторое время появится второе перекрестие с надписью «Object».

Теперь летите в другом направлении, и скоро наткнетесь на ушедший в песок инопланетный корабль. Обязательно идентифицируйте его.

Теперь вы получите новый приказ – в навигационной точке № 1 найти звездный порт инопланетян и идентифицировать все строения. По пути вы встретите некоторое сопротивление со стороны двух турелей и Ховицера противника, так что нападать на них следует всеми тремя танками.

После идентификации всех трех зданий порта на вас нападет советский патруль из трех истребителей. Уничтожьте его, и получите новое задание – отстроить танковый отряд. Ну что ж, приступайте.

А пока вам нужно выполнить новое задание – идентифицировать стартовую площадку русских. Покрутитесь вокруг своей оси: в северном направлении вы

увидите красное перекрестие с надписью «Launch Pad». С этим заданием вы вполне справитесь в одиночку, так как все вражеские войска будут брошены на уничтожение вашей базы. Просто надо успеть пролететь к Launch Pad'у за отведенное время, нажать I и вернуться к базе.

По 2D-карте вы без труда отыщете путь туда и обратно. После идентификации вражеской стартовой площадки вам дадут задание двигаться к навигационной точке под названием «Drop Off». Туда же подведите снятый с гейзера Recycler, после чего вы спокойно эвакуируетесь и закончите миссию.

Миссия шестая: Behind Enemy Lines

Место действия – Венера.

Вы начинаете на ракетном танке, и менять его на что-либо другое не стоит. Для выполнения этой немного диверсионной миссии он идеален.

Сначала отправьте Armory на гейзер (он находится совсем недалеко), а на его защиту поставьте турели. Оставшимся танку и скауту прикажите следовать за вами – они обеспечат вам прикрытие. Двигайтесь по среднему каньону на север, по направлению к точке «Rendezvous Point».

По пути вам встретятся несколько танков и истребителей противника – уничтожьте их, иначе увяжутся за вами.

После встречи с двумя танками прикажите и им следовать за вами. Теперь возвращайтесь к развилке каньонов и летите в правый. Держитесь левой стороны и прижимайтесь к горам. Вам надо следовать в направлении, которое вам указывает красное перекрестие с надписью «Radar Array». Если повезет, то вы проскочите незамеченным и спокойно сделаете свое черное диверсантское дело. После этого быстро сматывайтесь оттуда и двигайтесь к точке «Utah Rendezvous».

Теперь отстраивайте базу и готовьте армию – вам предстоит уничтожить вражеский Recycler. Здесь, я думаю, вы и сами прекрасно разберетесь. Скажу лишь, что северный проход на базу защищен двумя охранными башнями, так что лучше совершить атаку тем же путем, что вы пробирались туда в первый раз. После уничтожения Recycler'а, который, кстати, находится в крайнем правом ответвлении каньона, миссия будет завершена.

Миссия седьмая: A Nasty Surprise

Место действия – Венера.

Эта миссия довольно обыденная, никаких особых заданий в ней нет. Вам нужно только уничтожить вражескую базу, находящуюся в южном конце каньона.

Разворачивайте свою базу и накапливайте войска, но запомните, что вам понадобится приличная огневая мощь, так как Recycler и другие вражеские строения защищены охранными башнями, а мимо ходят огромные двуногие Walker'ы.

Правда, после уничтожения базы вам придется выполнить еще одно задание – найти инопланетные строения. Сделать это элементарно – они находятся недалеко, к северо-западу от того места, где находился вражеский Recycler.

Миссия восьмая: Wrangling the Fleeing Herd

Место действия – Венера.

Для начала встретьте движущиеся к вам Factory и Scavenger'ов. Затем с помощью Constructor'а постройте Silo – оно будет заменять вам Recycler.

Оказывается, по дороге к вам фабрика подверглась нападению вражеских Ховицеров, расположенных среди гор. Их шесть штук, и все необходимо уничтожить. Но сначала надо развить свою инфраструктуру.

Создавайте армию, но знайте – вам обязательно понадобится парочка Walker'ов, так как только они смогут залезть на горы и уничтожить вражескую артиллерию. Когда Walker'ы будут готовы, пересаживайтесь в один из них и нападайте на Ховицеры.

После уничтожения артиллерии вам дадут следующее задание – перехватить русский конвой с инопланетной реликвией. Он будет медленно двигаться с востока на юг, к базе противника, и вы легко его догоните, но вот охрана не позволит вам так просто отхватить артефакт. Поэтому постройте быструю атакующую группу из обыкновенных и ракетных танков и патрулируйте у восточного прохода в этот квадрат (примерно посередине левого края 2D-карты).

После уничтожения конвоя и Tug'а противника постройте свой Tug и перевезите им реликвию к месту, где расположена ваша фабрика.

Миссия девятая: The Race is On

Место действия – Ио.

Цель миссии проста – найти на Ио инопланетный артефакт и оттранспортировать его к своей базе.

В начале миссии вы можете подобрать Flash Cannon – мощную пушку, в момент сжирающую все боеприпасы. После постройте базу и готовьте быструю ударную группу (лучше всего танки и ракетные танки).

Артефакт находится почти посередине данного квадрата, среди гор. Будьте уверены, русские тоже не прочь захапать ценную штучку, необходимую для их исследований. Они тоже вышлют свою группу, причем быстрее вас. Когда эти разведчики прибудут на место и обнаружат, что вас еще нет, за объектом будет выслан краснозвездный Tug. Как только он подберет вещь, вы услышите тревожное радиосообщение. Вот тогда вам действительно придется повозиться, чтобы отбить артефакт. Но пока до этого дело не дошло, так что постарайтесь максимально быстро построить отряд и Armory (обязательно!).

Теперь ведите отряд на запад, к центру участка. Да, в лаву не заезжайте! Прибыв на место, разберитесь с противником и полетайте вокруг – наткнетесь на Ховицер. Если дело с патронами и броней обстоит плохо, у вас есть Armory.

Уничтожив все войска противника в округе, стройте Tug и транспортируйте на нем артефакт на базу. Если вы все же опоздали, знайте – база противника находится на самом западе карты, как бы напротив вашей.

Миссия десятая: Bring it Home

Место действия – Ио.

В этой миссии вам предстоит провести три транспортника к стартовой площадке. Они автоматически будут двигаться на север. И вдруг, когда кругом вроде бы все спокойно, оказывается, что один из транспортов управляется русским шпионом! Что же, придется вести дальше оставшиеся два.

Пройдя еще некоторую часть пути, водители транспортов заметят впереди противника. Соберите все ваши силы вокруг себя и двигайтесь по направлению к Launch Pad'у. Вас встретят истребитель, турель и робот. Уничтожьте их, и транспорты продолжат движение.

Не ждите транспортников и продолжайте двигаться к стартовой площадке. На подлете вы увидите, что ее атакуют. Нельзя дать противнику разрушить ее. Если вы отбили атаку, то ждите транспорты. Они подойдут, и миссия завершится. Если же противник уничтожил площадку, все равно постарайтесь уничтожить врага. У вас в запасе есть еще одна площадка, к югу от первой (навигационная точка так и называется – Launch Pad 2). Приведите туда караван, и миссия будет выполнена.

Миссия одиннадцатая: Flying Solo

Место действия – Европа.

Одна из самых сложных миссий. Вам предстоит действовать в одиночку, да и время ограничено – всего 20 минут. Сначала двигайтесь к точке «Check Point». Немного не долетая до нее, покиньте свой танк и продолжайте движение в пешем порядке. Подойдя к точке, встаньте и включите оптический прицел. Когда появится советский истребитель, подпустите его поближе и стрельните по кабине. В случае удачного попадания самолет опустится, и вы сможете забраться в него. Это-то и нужно. Если выстрел не был удачным, то вам, скорее всего, придется переигрывать миссию – вас убьют.

После захвата корабля вам нужно будет добраться сначала до большого бункера, точно к северу от того места, где вы начали миссию (крайняя верхняя левая точка на 2D карте), затем до фабрики (красная точка на запад от бункера) и, наконец, до хранилищ (к югу от фабрики).

Теперь вам предстоит выполнить самое ответственное задание – переписать информацию из командной башни, находящейся среди ледовых гор к востоку от последней контрольной точки (т. е. от хранилищ). Для этого надо подлететь к башне и оставаться около нее в течение некоторого времени. После этого можете спокойно отправляться к месту высадки. Очень желательно достигать вышеуказанных точек именно в том порядке, как предписано, иначе вас раскроют и придется под огнем пробиваться к командной башне, переписывать информацию и лететь обратно. А это почти невозможно.

Миссия двенадцатая: Total Destruction

Место действия – Европа.

Миссия проста – уничтожить базу противника. Вы действуете на уже разведанной в предыдущей миссии карте.

Как всегда, разворачиваете базу и начинаете штамповать наступательные юниты – в этой миссии лучше всего Walker'ов, так как быстрота здесь не нужна, а они все же обладают наибольшей огневой мощью. Дальше, надеюсь, вы разберетесь сами, скажу лишь, что основные строения противника находятся в северо-западном углу.

Миссия тринадцатая: The Three Beacons

Место действия – Титан.

Одна из самых долгих и сложных миссий. Добро пожаловать на Титан. Здесь вас ждет очень неприятный сюрприз... Но обо всем по порядку.

Сначала разверните базу и отбивайтесь от советских войск. Потом вместе с построенным БМП слетайте в точку «Rescue 1» на западе и подберите солдат. От них вы услышите тревожное сообщение, что нападали «Фурии». Эскортируйте БМП в точку «Rescue 2» на севере и там подберите вторую группу солдат.

Попробуйте уничтожить базу противника среди холмов на востоке от места высадки, и увидите, что – о ужас! – казармы не взрываются. «Ошибка» – подумаете вы, и будете не правы. Оставьте в покое жалкое строение и подберите третью группу солдат в точке «Rescue 3» к юго-востоку от вашей базы.

Ваши колонки наполнятся воплями о том, что отсюда надо сматываться – инопланетные корабли вышли из-под контроля русских и теперь парят где-то рядом, выискивая новые жертвы.

В этот момент откуда-то появятся взбесившиеся «Фурии» в количестве четырех штук. Три из них будут летать над тем местом, где раньше была советская база, а одна – чуть западнее вашей базы. Тяжело теперь придется. Хорошо хоть рус-

ские предложили заключить перемирие и обсуждают планы сдачи с вашим командованием. Пока они там беседуют в дружеской обстановке, вам предстоит отбить еще несколько атак нового врага в тех же самых местах.

Удержались? Ну, наконец, условия капитуляции оговорены, и вы можете спокойно эвакуировать запершихся в оставшемся бараке советских ученых. Подведите БМП к бараку, после чего вам предстоит отбить еще одну атаку и довести эту машину пехоты до своей базы.

Миссия четырнадцатая: United We Fight – United We Die

Место действия – Титан.

Достаточно неприятная миссия. Вы начинаете ее на бомбардировщике. Подобрав валяющуюся рядом ракету, вы оснастите свою машину ракетами Sandbag, тормозящими движение противника.

Двигайтесь в точку «NW Geyser» на северо-востоке, где найдете БМП и пару турелей. Привезите их обратно. Начинайте отстраивать базу. Временами к вам будут приходить подкрепления в виде советских танков и истребителей, с командованием которых вы окончательно объединились.

Главной вашей задачей будет добыча 75 кусков биометалла. Для этого придется построить Constructor'ом два хранилища. Главное – построить максимальное количество Scavenger'ов и послать их на добычу стройматериала.

Враг будет появляться совершенно неожиданно и атаковать ваших добытчиков, поэтому все наступательные юниты лучше поставить к ним в эскорт, да и самому стоит этим заняться. Оборону базы пусть держат турели и гаубицы. Кроме привычных «Фурий», в небе будут появляться новые кораблики, поменьше и побыстрее. Они опаснее – их очень сложно поймать.

Миссия пятнадцатая: Strike at the Heart

Место действия – Титан.

Опять же стандартная миссия, целью которой является уничтожение фабрики противника (не смотрите, что на ней красные звезды – она захвачена инопланетянами). Фабрика находится в самом центре участка, среди гор.

Сначала, естественно, постройте базу и наращивайте мощь, отбивая атаки противника. К вам будет подходить подкрепление в виде русских танков и истребителей.

Для атаки лучше всего использовать Walker'ы в связке с ракетными танками и бомбардировщиками. Вход на базу расположен в северной части горного кряжа. Его защищают подчиненные противником охранные башни и «Фурии». Здесь же вы и найдете фабрику.

Миссия шестнадцатая: Tapping the Core

Место действия – Ахиллес.

Вот вы наконец и на Ахиллесе. Противник здесь как следует обосновался. Целью вашей миссии будет уничтожение мощного индустриального комплекса. Но, к сожалению, этот комплекс окружен минными полями, так что запросто к нему не подойдешь. Придется сначала уничтожить энергостанции (направление к ним вы узнаете с помощью красных перекрестий с надписью «Tower 1-6»). Всего их шесть, каждую охраняют две «Фурии».

Постройте базу и копите войска – противник не будет нападать. Когда в вашем распоряжении будет четыре-пять танков и два-три бомбардировщика, можете выступать.

После уничтожения всех станций вы увидите ролик о том, как взрываются мины. Теперь, если надо, отремонтируйте свою технику и строения и перезарядите

пушки, а затем всей армадой двигайтесь на северо-восток участка. Там, у самого края карты, на ровной площадке расположен комплекс. Он неплохо охраняется, к тому же фабрики постоянно строят новые корабли. Распределите силы так – танки атакуют корабли, а бомбардировщики – наземные цели.

Миссия семнадцатая, финальная

Место действия – Ахиллес.

Похоже, проклятые инопланетяне решили взорвать Ахиллес и сбежать на своем громадном транспортнике.

Быстренько стройте базу и создавайте уже проверенный тандем из танков и бомбардировщиков. Walker'ов не создавайте, а тем более не садитесь в них – планета-то скоро взорвется, можете не успеть.

Когда создадите максимальное количество наступательных юнитов, объединяйте их в группу и ведите за собой прямо на север от места расположения вашей базы. Если все же промахнетесь и не заметите транспортник, попробуйте прочесать северную часть карты.

Когда заметите врага (большая черная штука, наподобие канделябра), быстренько распределите цели так: танки атакуют корабли, а бомбардировщики – четыре Thruster'а (похожи на свечи). После уничтожения всех четырех «свечек», корабль взорвется, и у вас будет три минуты, чтобы вернуться на базу и улететь с чертова Ахиллеса.

РУССКИЕ

Миссия первая: The Golem Ambush

Место действия – Венера.

Это только первая миссия, а уже придется повозиться.

Вашей первой целью является вражеский Recycler, затем нужно уничтожить американскую фабрику и сило – хранилище, при этом защищая свой Recycler.

Времени на выполнение первого задания не так много – немного подождав, американский Recycler сорвется с места и попытается уйти через один из каньонов. Нельзя дать ему это сделать. После уничтожения Recycler'а собирайте мощную армию из Walker'ов и идите на вражескую базу. Там вам придется туго, но, надеюсь, вы справитесь.

Миссия вторая: Precious Cargo

Место действия – Венера.

В этой миссии вам предстоит эскортировать три БМП с профессором Честиковым и его помощниками.

Противник появится практически сразу, но первая его атака будет легко отбита.

Будьте готовы ко второму нападению, а пока смотрите ролик, из которого поймете, что вам придется сражаться с превосходящими силами противника.

После отражения второй волны неприятеля лучше обезопасьте себя и сделайте так: оставьте БМП на месте, там их никто не будет атаковать, а сами в это время со всеми танками и истребителями прочешите окрестные горы.

Ваша цель – найти достаточно большой отряд противника к югу от дороги, а также два Ховицера с прикрытием с обеих сторон. После этого можете смело возвращаться к БМП и двигаться с ними к стартовой площадке. Возможно, на вас еще кто-нибудь нападет, но справиться с этими отрядами и одиночками будет довольно легко.

Миссия третья: The Evil Battalion

Место действия – Ио. Вам предстоит во главе ударной группы из четырех бомбардировщиков уничтожить вражеский Recycler в навигационной точке №1.

Всем отрядом летите туда и уничтожьте противника, залетев к нему с юга – там сил меньше. Единственным серьезным препятствием могут стать две охранные башни рядом с Recycler'ом. Уничтожьте все и возвращайтесь на базу.

Миссия четвертая: Io's Bridge

Место действия – Ио.

Как написано в задании на миссию, вам необходимо очистить путь для ваших Tug'ов от вражеских танков, истребителей и Ховицеров, а также заставить сдаться отряд противника на юге, т. е. уничтожить его Recycler и все иже с ним.

Перед выдвижением Tug'ов у вас есть 7 минут, чтобы обеспечить хотя бы свободную дорогу. Собирайте быстрый наступательный отряд, и вперед – на юг. Вам повстречается несколько мобильных групп противника (обычно два-три танка). А в самом низу, около островка, напоминающего жерло вулкана (кстати, там и находится база противника), вы найдете Ховицер.

Теперь можете встать лагерем около базы противника и волновыми атаками потихоньку уничтожать ее. В этом деле вам, естественно, поможет Armory, с помощью которого вы спокойно сможете чиниться и заряжаться, что называется, «не отходя от кассы». А ваши Tug'и в это время преспокойненько пролетят к Launch Pad'у.

Миссия пятая: Controlling the High Ground

Место действия – Титан.

Вы начинаете миссию на уже отстроенной базе, которую, правда, беспощадно громит противник. Проклятые капиталисты засели на вершине обширного плато, с юга огораживающего долину, где находится ваша база. Там, на верху стоит пара Ховицеров и робот. Они-то и не дают вам спокойно спать. Быстренько соберите ударный отряд, и двигайте наверх.

После уничтожения агрессоров спешно восстанавливайте базу и стройте охранные сооружения. Вам предстоит отбить еще несколько волновых атак противника. Эти волны будут появляться из северо-восточного угла участка, а также с запада.

Миссия шестая: Clear the Path

Место действия – Титан.

В этой миссии вам необходимо пробиться к базе противника и разрушить ее. Сразу же проведите рейд по окрестностям, и вы встретите трех минеров противника, которых защищают турели. Постарайтесь побыстрее уничтожить их, а не то потом придется долго пробивать проходы в минных полях.

После этой «разборки» стройте базу и копите силы. На оборону особо не тратьтесь – враг будет мало атаковать. Постройте ударную группу из Walker'ов и бомбардировщиков и двигайтесь на север, к центральном извилистому каньону. Оба выхода из него блокируют по две охранные башни – уничтожьте их, и путь к базе свободен. Она находится в северной части области, и ее уничтожение не должно вызвать больших затруднений.

Миссия седьмая: Reclaim our Base

Место действия – Титан.

Ваша цель в начале миссии – освободить трех инженеров из американской тюрьмы, находящейся к югу от места высадки. Прикажите БМП следовать за вами и двигайтесь в направлении, указанном красным перекрестием. Подлетев к

вражеской базе, первым делом уничтожьте охранную башню и скаутов, затем разрушьте тюрьму. Оттуда выбегут три солдата, которых подберет БМП.

После этого двигайтесь к тому месту, откуда начинали. Когда подъедете туда вместе с БМП, получите новое задание – уничтожить вражеский Recycler и освободить свой. Выполнить эту часть миссии можно разве только, если очень повезет. К вражеской базе подлетайте с той же стороны, что раньше, и гасите все, что можно. Уничтожите Recycler – считайте, что вам повезло.

Миссия восьмая, финальная

Место действия – Титан.

Цель миссии – уничтожить базу противника и все защищающие ее силы. Это достаточно просто, так как у вас на вооружении есть «Фурии», да и сама база защищена не особо сильно. Находится она к юго-востоку от вас. Постройте армию «Фурий» и бомбардировщиков – и вперед.

После уничтожения базы к вам присоединится генерал Ромесский на своем танке. Это просто ас, к тому же его танк может восстанавливать повреждения. С его помощью добейте войска противника и наслаждайтесь заслуженной победой.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Начнем с выбора техники для себя. Здесь больше всего подходят танки и Walker'ы, хотя есть миссии, где приходится летать на более экзотических видах техники. Кстати, основное правило поведения на поле битвы – никогда не лезьте в бой первым, если есть кому это сделать. Вы гораздо важнее для общего дела, чем все эти Pilot'ы, поэтому пусть лучше убьют их. Это, конечно, не по-дружески, но что делать – такова жизнь (точнее, игра).

Далее поговорим о группировании ваших сил. Группировать войска нужно обязательно – так удобнее командовать. Но создавать группы надо с умом. Все зависит от миссии, которую будет выполнять данный отряд, а также, что немаловажно, от скорости передвижения войск. Вот некоторые примеры групп и их назначение: звено истребителей – разведка, патрулирование, быстрые атаки на слабо защищенные объекты противника; танки + ракетные танки или бомбардировщики – атаки на базу и ключевые позиции противника, если же база сильно защищена, то на место танков приходят Walker'ы; пара танков – защита Scavenger'ов. Это в атаке, а в обороне основной связкой являются пара турелей + Ховицер, хотя место последнего может занять танк (сможет прикрыть сзади, если что), плохо только, что танки и турели нельзя объединить в одну группу. Активно используйте минеров для блокировки узких подходов к вашей базе, а для надежности ставьте в этих местах турели.

Теперь поговорим об обустройстве базы – надо научиться разворачивать ее максимально быстро. Главное – успеть установить Recycler и Factory. После этого начинайте с сумасшедшей скоростью штамповать турели и танки. Очень важно отбиться от первой атаки противника, и дальше будет легче. Если вам повезло и вы находитесь на ровной площадке, займитесь строительством продвинутых зданий – это даст, как минимум, два плюса. Первый – за счет постройки охранных башен вы сможете высвободить для агрессивных действий часть войск, второй – вам не придется так печься за свой Recycler (даже если его уничтожат, эти продвинутые строения заменят большинство его функций).

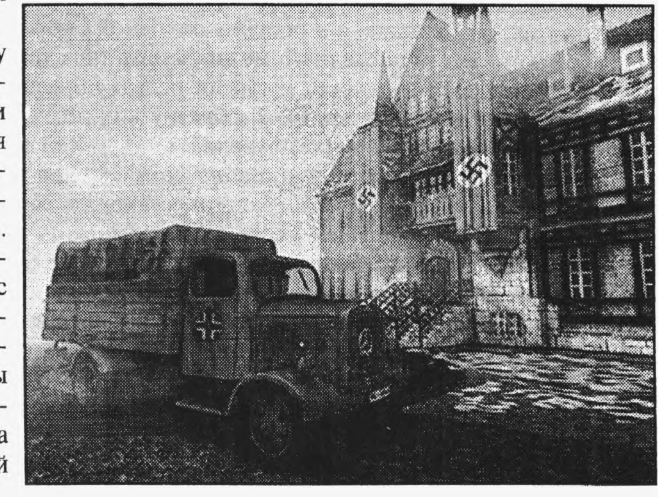
Андрей Овчинников

COMMANDOS: Behind The Enemy Lines

Разработчик	Pyro Studios
Издатель	Eidos Interactive
Выход	Август 1998 г.
Жанр	Стратегия в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система — Windows 95
Процессор — Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Привод CD-ROM — 2X (рекомендуется 6X)
Звуковая карта

Впервые отряды коммандос появились во время англо-бурской войны 1899–1902 годов и воевали на стороне буров. Формировались они из населения бурских республик Трансвааль и Оранжевая, а также из прибывавших на помощь бурам добровольцев. Знаменитый Капитан Сорвиголова из одноименной книги Луи Буссенара как раз и командовал одним из таких отрядов. От обычных партизан коммандос отличались тем, что они не вели постоянных боевых действий на территории, захваченной противником, а совершали отдельные рейды, возвращаясь каждый раз на свою базу. Направляемые генералом Х. Деветом, действия отрядов коммандос отличались смелостью и решительностью, урон, наносимый ими английской армии, был весьма велик.



Оценив по достоинству сильные стороны коммандос, англичане переняли ценный опыт и во время своих бесчисленных колониальных конфликтов широко его использовали. Были попытки формирования отрядов коммандос и во время Первой мировой войны. Однако в условиях позиционной войны со стабильной, сильно укрепленной линией фронта проникнуть во вражеский

тыл было крайне сложно, самолеты же еще не могли служить надежным средством доставки диверсантов. На некоторое время о коммандос забыли. В начале 1940 года подполковник британского штаба Дедли Кларк предложил возродить этот род войск. Предложение было принято, и в середине 1940 года началось формирование тех самых отрядов коммандос, которым некоторые военные историки приписывают чуть ли не решающую роль в разгроме гитлеровской Германии.

Конечно, о решающей роли говорить не приходится, но вклад коммандос в победу был достаточно велик. Список наград, которых были удостоены бойцы этого весьма немногочисленного рода войск, говорит сам за себя. Восемь Крестов Виктории, 162 Военных Креста, 218 Военных Медалей – вот далеко не полный перечень этих наград.

В отряды коммандос отбирали исключительно добровольцев, причем не только из состава британской армии и флота, но и из жителей оккупированных немцами стран, нашедших убежище в Англии. Среди них были поляки, французы, датчане, голландцы, бельгийцы и многие другие. Знаменитый путешественник Тур Хейердал принимал участие в нескольких операциях коммандос. До того, как Соединенные Штаты вступили в войну на стороне Англии, попадали в коммандос и американцы. Есть основание предполагать, что служили в коммандос и русские, которых после побега из плена французские партизаны переправили в Англию.

Коммандос воевали на всех театрах боевых действий Второй мировой войны. В Норвегии, Ливии, Франции и даже на территории самой Германии совершали они дерзкие рейды, взрывали склады с оружием, запасы горючего, громили вражеские штабы. Ну а операция по уничтожению завода тяжелой воды в Норвегии сделала невозможным (как считают некоторые авторитеты) создание немцами атомной бомбы.

О ЛИЧНОМ СОСТАВЕ, ОРУЖИИ И О МНОГОМ ДРУГОМ...

Как вы, наверное, уже поняли, в предлагаемой вашему вниманию игре вам предстоит командовать небольшим отрядом, совершающим диверсии в тылу немецких войск. Состав отряда постоянен, никакого выбора из многих кандидатур, найма и увольнения не предусмотрено. Те шесть человек, с которыми вы начинаете игру, должны дожить до победы. Потерять кого-либо из них вы не имеете права, и заменить его будет некем. Поэтому в каждой миссии вы не только должны выполнить задание, но и эвакуировать всех своих людей. Рассмотрим подробно, из кого же состоит ваш отряд.

Диверсант. Сержант Джерри Майкл по прозвищу Малыш. Родился в 1909 году в Чикаго, США. Служил в корпусе морской пехоты США. Чемпион США по дзюдо 1934–1937 годов. В 1939 году осужден на 15 лет за убийство офицера во время тренировочной миссии. В 1940 году приговор смягчен в связи с зачислением в отряд коммандос. Участвовал в двух боевых рейдах и уничтожил 31 вражеского солдата. Мастерски владеет холодным оружием, всеми видами рукопашного боя, умеет взбираться на вертикальные стены. Способен переносить значительные тяжести. Из оружия предпочитает нож и пистолет. Специальное снаряжение: пищалка-манок и саперная лопатка.

Снайпер. Рядовой сэр Фрэнсис Т. Вулридж, прозвище – Герцог. Родился в 1909 году в Шеффилде, Англия. Происходит из старинного дворянского рода. Чемпион Мюнхенской олимпиады 1936 года по стрельбе. С 1937 года служил в

Британской королевской армии. С 1940 года – в отряде коммандос. Удостоен военной медали за уничтожение немецкого коменданта Нарвика. Никогда не промахивается. Вооружение: снайперская винтовка и пистолет.

Моряк. Рядовой Джеймс Блэквуд, Плавник. Родился в 1911 году в Мельбурне, Австралия. Морской инженер, окончил Оксфорд. Трижды входил в состав команды гребцов, выигравших соревнования между Кембриджем и Оксфордом. Отличный пловец, на пари вплавь пересек Ла-Манш. С 1935 года во флоте. В 1936 году произведен в капитаны. В 1938 году разжалован в сержанты за «инцидент» во время отдыха на Гавайях. За дальнейшее неправильное поведение генерал Стафф в 1940 году предложил уволить его из армии или перевести рядовым в отряд коммандос. Участвовал в Дюнкеркской операции и спас 45 британских солдат от плена. Умеет управлять моторной лодкой, катером и более крупными судами. Плавает под водой. Специальное снаряжение: надувная лодка, акваланг, гарпунный пистолет.

Сапер. Рядовой Руссель Ханкук, прозвище – Ад. Родился в 1911 году в Ливерпуле, Англия. В 1933 году работал на родине пожарным. В 1934 году поступил в департамент взрывных работ. В армии с 1939 года. В отряд коммандос поступил добровольно в 1940 году. Участвовал в осаде Сен-Назара, произвел множество взрывов, нанесших большой урон немецкому гарнизону и надолго выведших из строя портовые сооружения. Был захвачен в плен, совершил четыре попытки побега, последняя из которых оказалась успешной. Умеет обращаться со всеми видами взрывчатки. Специальное снаряжение: капкан, ножницы для проволоки, гранаты, различные взрывные приспособления (с часовым механизмом и дистанционные).

Водитель. Рядовой Сид Перкинс. Родился в 1910 году в Бруклине, США. Имеет длинную криминальную карьеру в Америке (угон автомобилей, вооруженный грабеж и т. п.). В 1934–1937 годах работал как автомеханик днем и как угонщик ночью. В 1937 был арестован, бежал из тюрьмы в Англию. Чтобы скрыться от американских властей, завербовался в Британскую армию. В 1938–1940 годах сотрудничал с английской разведкой, испытывая образцы оружия и техники, похищенные у немцев. В 1941 году встретился с Пади Майном, который и завербовал его в коммандос. Участвовал в двух боевых операциях, уничтожил 8 немецких истребителей и много другой боевой техники. Умеет управлять всеми типами автомобилей, мотоциклов, танков и пр. Стреляет из всех видов оружия, имеющегося на вооружении германской армии. Специальное снаряжение: автомат.

Шпион. Рядовой Рене Дюшамп, Спуки. Родился в 1910 году в Лионе, Франция. В 1934 году поступил на французскую секретную службу. В 1935–1938 годах – шеф службы безопасности французского посольства в Берлине. С началом войны поступил в армию. После разгрома Франции примкнул к движению Сопротивления. Вошел в контакт с британским командованием и был привлечен для выполнения специальных заданий в отряде коммандос. Участвовал во многих диверсионных и разведывательных акциях. Добыл много важных сведений из немецких и итальянских штабов. В совершенстве владеет французским, немецким, итальянским и русским языками. Способен, переодевшись в форму немецкого офицера, проникнуть в расположение неприятеля. Специальное снаряжение: шприц и ампулы с ядом.

Познакомившись с личным составом, перейдем к оружию и спецтехнике. Как использовать пистолеты, ножи и автоматы – рассказывать нет необходимости, а вот о некоторых необычных приспособлениях поговорим подробнее.

Пищалка (Decoy) – небольшой приборчик с дистанционным управлением. Издает какие-то странные звуки, способные привлечь внимание часовых.

Саперная лопатка – вообще-то этот предмет выглядит как кирка, но будем считать, что это все же лопатка. С ее помощью Диверсант может надежно замаскироваться в снегу, песке и мягком грунте. Учтите, что перед тем, как закопаться, Диверсант зачем-то встает в полный рост. В замаскированном состоянии он не может совершать никаких действий, даже включать пищалку.

Снайперская винтовка – стреляет дальше автоматов и винтовок часовых. Стрелять из положения лежа Снайпер не умеет; если становится на колено, то в этом положении виден так же, как и в полный рост. Боезапас к винтовке ограничен, в разных миссиях число патронов к ней разное, но не более восьми. Иногда даются дополнительные патроны, которые предстоит взять из сброшенных с парашютом контейнеров.

Аптечка первой помощи – могут использовать Снайпер, Водитель и Шпион. Хватает на пять-шесть перевязок.

Надувная лодка – вмещает до пяти человек со снаряжением. Может переноситься Моряком как обычный объект снаряжения.

Акваланг – имеет большой запас воздуха (можно считать, что в пределах миссии он не ограничен). Включать и выключать акваланг Моряк может на мелководье или на борту лодки. На глубоких местах Моряк в акваланге совершенно не виден, но на мелководье во время тревоги часовые могут его заметить и расстрелять.

Гарпунный пистолет – почти бесшумное оружие, но с очень маленьким радиусом действия. Запас гарпунов не ограничен.

Капкан – обычный капкан на медведя или волка. Попавший в него патрульный или часовой умирает на месте. При установке капкана Сапер становится на колено, а потом поднимается в полный рост.

Бомба с часовым механизмом – взрывается приблизительно через десять секунд после установки (Сапер как раз успевает отползти в безопасное место.) Если вы раздумали использовать бомбу, ее можно спокойно взять в руки, взрыва не последует.

Дистанционно управляемая бомба – чтобы привести ее в действие, нужно задействовать специальную машинку. Если вы установили несколько бомб, взрывать их можно по очереди, но только в порядке установки.

Гранаты – самые обычные, с довольно большим радиусом действия, так что бросать их надо подальше. При броске Сапер встает в полный рост.

Ножницы для проволоки – резать ими можно только проволочные заборы. Если забор находится под наряжением, резать его опасно.

Шприц с ядом – самое удобное секретное оружие, после укола часовые умирают совершенно беззвучно. Запас яда не ограничен.

Немецкая форма – позволяет Шпиону разгуливать в тылу врага и заводить разговоры с часовыми. Часовой при этом поворачивается к Шпиону и стоит так, пока тот не прекратит разговор или не поднимется тревога. Если вашего шпиона застукают на месте преступления, он как бы теряет форму, однако, быстро укрывшись в безопасном месте, может надеть ее снова.

На поле боя все диверсанты могут передвигаться ползком, шагом или бегом (для этого нужно сделать двойной щелчок мышью по точке назначения). Если при наведении курсора на некоторые объекты он принимает форму руки с рычагом, это значит, что с этим объектом можно производить какие-то действия. Все бойцы могут прятаться в домах (только не пытайтесь делать это на виду у непри-

ятеля), садиться в лодки, катера, автомашины, самолеты и пр. Диверсант может таскать бочки с горючим и трупы врагов. Моряк может грести на лодках и управлять катером. Водитель может стрелять из пушек и пулеметов, водить танк или броневик и стрелять из их оружия. Шпион может таскать трупы.

В тех миссиях, где вам сбрасывают дополнительное снаряжение с парашютом, каждый из ваших людей может найти в контейнерах что-то для себя полезное.

КАК ВЫЖИТЬ В ТЫЛУ ВРАГА, ИЛИ НЕМНОГО О ТАКТИКЕ

Брифинги перед миссиями разделены на две части. В первой части дается краткая историческая справка и ставятся задачи в самом общем виде. Во второй части подполковник Кларк прямо на местности знакомит вас с обстановкой и ставит конкретные задачи. Для тех, кто не владеет в достаточной степени разговорным английским языком, при описании миссий мы приводим краткий пересказ этих задач.

В начале каждой миссии ваши бойцы стоят в каком-нибудь укрытии, так что вам не надо сразу же что-то быстро делать. Можно не торопясь осмотреться, прикинуть, что и как, и только потом начинать что-либо делать. Вообще, в Commandos приходится больше думать, чем действовать, каждая миссия представляет собой своего рода головоломку с весьма запутанным решением. В чем-то каждая из миссий напоминает мини-игру жанра RPG.

Прежде всего оглядитесь, найдите все объекты, которые вы должны уничтожить или захватить (на мини-карте они обведены красными кружками). Наметьте вероятные пути подхода к объектам и отхода от них после взрыва. После этого нужно разобраться с системой охраны объектов. Как минимум, каждый объект охраняется часовыми (неподвижными и подвижными) и патрулями. Кроме них в разных миссиях встречаются пулеметные гнезда, пушки, танки и бронемашины, а также катера. Вы сразу же можете видеть все немецкие силы, но имейте в виду: если вы что-то сделаете неаккуратно, враг поднимет тревогу, могут появиться дополнительные патрули, выехать из ангаров танки и т. п. В лучшем случае вам придется снова разбираться с системой охраны, а в худшем – новые патрули могут наткнуться на кого-то из ваших бойцов и расстрелять его.

Чтобы определить сектор обзора часового, нужно щелкнуть мышкой на изображении глаза в правом верхнем углу и изменившим свой вид курсором щелкнуть на нужном часовом. Сектор обзора разделен на две части, в более светлой часовой видит лежащих диверсантов, а в более темной – только стоящих. Трупы своих соратников немцы видят немножко дальше светлого сектора, приблизительно на таком же расстоянии они слышат пищалку-манок Диверсанта. Сектора обзора действуют и по высоте – часовые не могут заглянуть за край обрыва или стены, однако, если вы поставите своего человека на краю скалы в полный рост, его заметят, лежащего же нет. Во время тревоги внимание часовых обостряется и сектора обзора несколько увеличиваются.

Поведение часовых и патрульных очень различно: одни из них, заслышав пищалку, тут же бегут к ней, не видя ничего по сторонам. Другие же только поворачиваются в ее сторону. Увидев мертвое тело, один часовой может тут же поднять тревогу, другой же сперва сбегает посмотреть, что там с Гансом случилось. Точно так же различается и поведение патрульных, в одних миссиях вы можете переловить капканом весь патруль, в других после первого убитого патрульного поднимается тревога. Все эти особенности нужно учитывать и умело ими пользоваться.

Знакомясь с расположением вражеских постов, постарайтесь определить наиболее слабое звено в охране объекта, т. е. часового, которого никто не видит (хотя бы на части его маршрута). Начав с такого часового, можно распутать весь клубок вражеской обороны.

Далее приводятся советы по прохождению всех миссий. В первых описываются все действия подробно, чтобы вы могли понять смысл и суть игры. Дальше, по мере накопления вами необходимого опыта, описательная часть сокращается. В каждой миссии есть несколько путей к победе, скажем, в первой можно сразу же дать Водителю в руки автомат и отправить его расправляться с патрульными и часовыми. А можно и предоставить первым действовать Диверсанту, снять двух часовых и спрятать их трупы. Ну а можно действовать и так, как описано. Так что все советы – это не догма, а только руководство к действию.

Первая миссия. Крещение огнем

Место действия: Норвегия

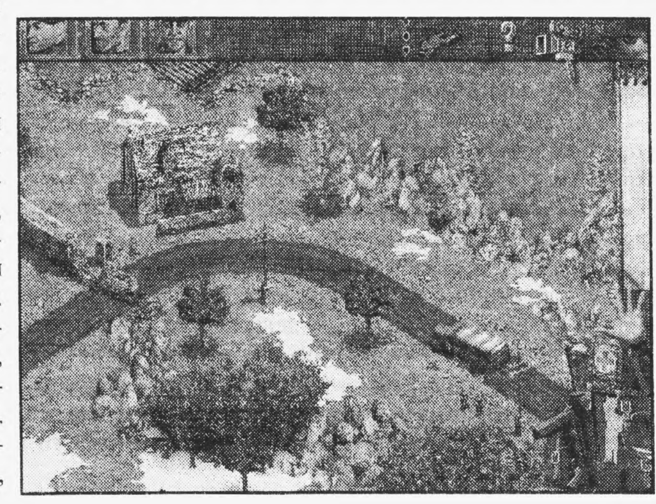
Дата: 20 февраля 1941

Состав группы: Диверсант, Водитель, Моряк

Задание: уничтожить ретрансляционную станцию возле аэродрома Сола

При высадке ваших бойцов разбросало в разные стороны, так что какое-то время каждому из них придется действовать самостоятельно. Ретранслятор, который вам предстоит уничтожить, находится в северо-западном углу карты. Не удивляйтесь, что в составе вашего отряда нет сапера, хотя и предстоит что-то взрывать. Такое положение встретится еще не в одной миссии. Очевидно, со взрывчаткой у англичан туго, вот и приходится вам оперировать подручными средствами, в данном случае бочками с горючим. Порядок выполнения миссии может быть примерно таков.

Переключайтесь на Моряка. Подойдите к северному краю скалы и встаньте так, чтобы часовой мог заметить вас в последний момент, когда Моряк уже сможет стрелять. Застрелите часового из пистолета. Если остальные часовые поднимут тревогу и побегут на выручку, дождитесь их и прикончите из-за угла. В противном случае перейдите на север и спрячьтесь за скалой. Дождитесь когда часовой, патрулирующий берег, отвернется от часового, охраняющего лодку. Подойдите к этому часовому и убейте его ножом или из гарпунного пистолета. Войдите в воду и наденьте акваланг. Часовой, патрулирующий вдоль берега, поднимет тревогу и прибежит к убитому. Дождитесь, когда он повернется к вам спиной, снимите акваланг и застрелите его из пистолета. Садитесь в лодку и правьте к пирсу на том берегу,



где находятся остальные ваши бойцы. Спрячьтесь за углом дома и дождитесь, когда патруль повернет от вас. Прикончите часового, стоящего у будки. Не забывайте при этом о втором патрульном за стеной. Спрячьте Моряка за домом и переключитесь на Водителя.

Подползите к краю снежного пятна, возьмите в руки автомат и ждите, когда патрульные окажутся на расстоянии выстрела. Убейте их. Садитесь в грузовик и подгоните его к дому. Делайте это только тогда, когда последний на этом берегу часовой отойдет подальше. Выйдите из грузовика и спрячьтесь за домом. Переключитесь на Диверсанта.

Спрячьте его между рощей и одиноким деревом. Когда часовой заметит машину и начнет по ней стрелять, подойдите к нему поближе и пристрелите из пистолета. Сажайте всех своих людей в лодку и переправляйте на остров с радиостанцией. Высаживайтесь в небольшом заливчике на западе острова. Спрячьте всех за домом. Переключитесь на Водителя, обогните дом с запада. Дождитесь, когда патруль отойдет подальше, и застрелите пулеметчика из автомата. Когда патрульные прибегут к нему на помощь, прикончите и их. Переключитесь на Диверсанта, возьмите любую бочку и подтащите ее к антенне. Оставьте бочку и отведите Диверсанта за дом. Переключитесь на Водителя, сядьте за пулемет и расстреляйте бочку. Если часовой с восточной части острова прибежит узнать, в чем дело, прикончите его. Для завершения миссии можно или убрать последнего часового (с помощью Водителя или Моряка), или посадить всех своих людей в грузовик и отвести его к краю карты.

Вторая миссия. Тихий взрыв

Место действия: Норвегия

Дата: 1 марта 1941

Состав группы: Диверсант, Снайпер, Моряк, Сапер, Водитель

Задание: уничтожить цистерны с горючим в Сторфиорде

Ваш отряд находится на южном берегу реки, а склад горючего, который вам предстоит уничтожить, на северном. По реке время от времени проходит сторожевой катер поэтому переправа через реку очень опасна. В этой миссии немцы могут использовать караульное помещение в восточном углу ограды в качестве тюрьмы, поэтому они, заметив кого-либо из ваших людей, не стреляют сразу, а пытаются взять их в плен. Если им это удастся, вам придется освобождать арестованного. Имеющейся у Сапера взрывчатки недостаточно для взрыва цистерн, придется использовать бочки с горючим для усиления взрыва.

Переключитесь на Водителя. Дождитесь когда часовой, патрулирующий берег, пройдет мимо дома на запад, и подойдите к выходу со двора. Возьмите автомат и прикончите часового, как только он окажется в поле зрения. Быстро переключитесь на Диверсанта, возьмите пистолет и застрелите часового, прибежавшего по тревоге, как только он покажется в воротах. Также поступите и с последним часовым на этом берегу. Спрячьте Водителя за домом и переключитесь на Снайпера. Дождитесь, когда пройдет катер, выходите на берег, снимите часового на стене и часового, прогуливающегося по противоположному берегу. Действовать нужно быстро, чтобы часовой на стене не успел заметить трупы на вашем берегу и поднять тревогу. Спрячьте Снайпера за забором и подождите прохода катера. В это время переведите всех ваших людей за забор к Снайперу. Переключитесь на Снайпера, выходите на берег и пристрелите одного из патрульных, стоящих возле трупа часового.

Переключитесь на Моряка, спустите на воду лодку и переправьте на другой берег Снайпера и Водителя. Спрячьте их за восточной скалой и уложите, чтобы их не могли заметить с катера. Переключитесь на Моряка, скатайте лодку и под водой переправьтесь обратно. Переключитесь на Водителя, возьмите автомат, дождитесь подхода патрульных и перестреляйте их. Переключитесь на Снайпера, снимите часового у ворот и ходящего по двору. Делать это нужно быстро, чтобы ни один из них не успел поднять тревоги.

Переправьте остальных бойцов на другой берег и отведите всех подальше от воды. Если ни один из часовых не поднял тревоги, на пулеметчиков на вышках можно не обращать внимания и перевести Диверсанта и Сапера во двор. Поставьте Водителя примерно посередине между наружной караулкой и будкой у ворот. Переключитесь на Диверсанта и заставьте его таскать бочки. Лучше всего перетащить все четыре бочки и поставить их между наружной караулкой и цистернами (ближе к последним). Уведите Диверсанта за стену и поставьте слева от ворот.

Наступило время действовать Саперу. Он должен заложить свою мину возле бочек и быстро смотаться за стену к Диверсанту. После взрыва из разрушенной караулки выскочит не более одного-двух немцев, так что Водитель с ними легко справится. Позднее могут прибежать пятеро патрульных с дальнего угла карты, разобраться с ними будет посложнее, но вполне по силам одному человеку с автоматом. Покончив с «внешними» врагами, можно приняться за «внутренних».

По двору в это время будут бродить дружной кучкой пятеро патрульных. Диверсант должен установить свою пищалку у самых ворот, а сам – спрятаться в двух шагах от нее. Часовые побегут узнать, что там пищит, тут Диверсант и должен покончить с ними. Появляться они будут по одному, так что он справится. Возможно, кто-то из часовых будет кричать очень громко, и из караулки появится следующая пятерка. Тогда операцию придется повторить. (Все это, возможно, придется проделать до взрыва, если вам не удастся снять всех часовых тихо.) Теперь усаживайте всех в грузовик и отгоните его до конца дороги (предварительно подняв шлагбаум); не забывайте про катер, он вполне способен расстрелять вашу группу в самый последний момент.

Третья миссия. Созидание наоборот

Место действия: Норвегия

Дата: 4 марта 1941

Состав группы: Диверсант, Моряк, Сапер, Шпион

Задание: взорвать дамбу электростанции в Эйдфиорде

О чем думало начальство, снаряжая вас для этой миссии, понять трудно. Вашу группу забыли снабдить взрывчаткой и надувной лодкой, так что придется добывать все это у врага. Несколько облегчает задачу наличие в группе Шпиона, однако немецкой формы ему не дали, так что и ее придется украсть. По счастью, один из немецких офицеров недавно отдал в стирку свой мундир, теперь он сохнет на веревке, охраняемый двумя часовыми. Проволочный забор электростанции находится под напряжением, прежде чем его резать, необходимо выключить рубильник на трансформаторной будке с красной лампой.

Самое трудное в первой фазе операции – расправиться с тремя патрульными, бродящими в непосредственной близости от вашего укрытия. Поскольку Водителя с автоматом среди ваших бойцов нет, придется действовать Саперу. Он должен дождаться прохода патруля и установить капкан точно в точке поворота, а сам –

спрятаться за скалой. Кто-то из патрульных попадется в капкан, остальные немного пошумят, но быстро успокоятся и пойдут дальше. Возьмите капкан в руки и поставьте его снова в том же месте. В него попадется второй патрульный, ну а последнего может прикончить ножом Диверсант. Капкан захватите с собой, он еще может пригодиться.

Подведите всю группу к скале, за которой стоит и курит часовой. Отправьте любого члена команды (но лучше Диверсанта) убрать его. Подкрасться к часовому на дальность выстрела нужно потихоньку, а застрелить из пистолета с шумом, чтобы часовой у дамбы все это видел и прибежал на помощь. Покончив с первым часовым, спрячьтесь за скалой и ждите появления второго. Прикончив его, нужно заняться часовым у реки, он стоит к вам спиной, так что трудностей тут не будет.

Подведите всю группу к реке рядом со скалой, загоните Моряка в воду, оденьте акваланг и отправляйтесь вниз по течению. Там у самого конца карты одиноко бродит вдоль берега часовой. Подождите, когда он повернется к вам спиной, вынырните и пристрелите его из пистолета. Заберите надувную лодку и опять ныряйте. Всплывите у самого края забора и тихонько отправляйтесь к двум часовым, сторожащим сохнущее на веревке белье. К первому легко подкрасться вплотную вдоль забора и прикончить ножом, после чего также поступить и со вторым. Снова входите в воду и плывите к противоположному концу забора. Спрячьтесь, не снимая акваланга, за спиной стоящего часового и ждите, когда движущийся часовой повернется к вам спиной. Покончите с ним из гарпунного пистолета, а потом пристрелите и стоящего часового. Теперь внутри периметра остался только один часовой, но подкрасться к нему незаметно невозможно.

Плывите к своим товарищам, надувайте лодку и везите Диверсанта и Шпиона во двор к западной стене. По пути вам придется открыто проплыть мимо стоящего между забором и стеной часового, но он смотрит в другую сторону и вас не заметит. Теперь Диверсант должен установить пищалку у забора, за которым стоит часовой. Как только она начнет пищать, часовой повернется носом к забору и совершенно ничего не будет видеть. Покончить с ним теперь просто, лучше всего с этим справится Моряк. Теперь внутри периметра вы полный хозяин.

Переключитесь на Шпиона, и отправьте его переодеться в сохнущую немецкую форму. Сделав это, он превратится в человека-невидимку. В качестве разминки заставьте его прикончить ядом двигающегося вдоль внешней стороны забора часового. Делать это нужно так, чтобы не заметил последний на этом берегу часовой. Потом можно прикончить и того. Теперь переправьте Шпиона поближе к дамбе, а остальных бойцов посадите в лодку и отправьте вдоль северного берега на восток. Там они будут ждать, когда Шпион расчистит путь к взрывчатке. Немцы теперь его игнорируют, и он может перейти дамбу совершенно открыто.

Первым делом нужно убрать одного из ходящих по берегу часовых, а именно того, что ниже по течению реки. После этого можно зайти на территорию электростанции и обесточить окружающую ее сетку. Для этого нужно повернуть рубильник на трансформаторной будке с красной лампочкой. Потом уберите «крайнего восточного» часового, а его труп оттащите поближе к забору. Настало время переправить всех своих людей на южный берег, Саперу проделать дыру в сетке и ввести Диверсанта и Сапера на двор электростанции.

Тем временем Шпион должен продолжать расправляться с часовыми. Делать это нужно в таком порядке: сперва часовой, прохаживающийся вдоль южной кромки карты, потом —стоящий за трансформаторами у стола со взрывчаткой, за

ним – «восточный» часовой у склада (его труп необходимо оттащить за угол). После этого покончите с часовым, все еще гуляющим вдоль берега. Теперь поставьте Шпиона сзади от часового, стоящего между трансформаторной будкой и штабом, и переключитесь на Диверсанта.

Подойдите к восточному углу склада и включите пищалку. Часовой у склада тут же повернется в ее сторону, и Шпион может прикончить часового, возле которого он стоит. Оттащив его труп за угол штаба, убейте последнего часового у склада. Переключитесь на Сапера и возьмите два пакета со взрывчаткой (один у склада, другой возле стола рядом с трансформаторами). Переключитесь на Шпиона и отправляйтесь разбираться с часовыми у ворот.

При проведении этой акции постоянно помните о движущемся за воротами часовом, он видит почти все, так что не забывайте быстро убирать трупы. Первым можно снять часового, стоящего дальше всего от ворот. Теперь понадобится помощь Диверсанта. Он должен установить пищалку возле угла караулки, а сам спрятаться за штабом. После того, как правый часовой у ворот будет отвлечен пищалкой, можно прикончить левого. Теперь необходимо снять часового, стоящего снаружи. Обратите внимание, что движущийся часовой довольно долго стоит возле ворот и в это время не видит, что там происходит с неподвижным часовым. Вот за этот небольшой промежуток времени вам необходимо убить стоящего часового и убрать его труп. После этого можно покончить с последним неподвижным часовым у ворот, а потом и с движущимся. Учтите, что наверху у плотины ходит патруль из пяти человек, если он заметит ваши манипуляции или хотя бы трупы соратников – ваша миссия провалена.

Наступает самый ответственный момент операции. Шпиона поставьте за спиной пулеметчика и пока о нем забудьте. Сапера подведите к бункеру с пулеметом у плотины, а Диверсанта и Моряка посадите в лодку и подгоните поближе к плотине (но не слишком близко, примерно под линию электропередачи). Все остальные действия нужно выполнять быстро и четко, поскольку в лагере противника скоро поднимется шум.

Переключитесь на Шпиона, дождитесь, когда патруль пройдет мимо, и прикончите пулеметчика. Отправьте Шпиона на северный берег и переключитесь на Сапера. Заложите взрывчатку с восточной стороны бункера и спрячьтесь в самом дальнем углу расщелины в скалах. Сразу после взрыва отправляйтесь вброд к двум большим камням, лежащим у самой плотины. Заложите там второй заряд взрывчатки и бегите к лодке (лучше, если она в это время уже движется к вам). Сажайте Сапера в лодку и переправляйтесь на другой берег. Быстро высаживайте всю команду, там вас уже поджидает грузовик. Как только последний член вашей группы заберется в него, он отправится в путь, и миссия закончится.

Четвертая миссия. Удовлетворенная гордость

Место действия: Норвегия

Дата: 10 марта 1941

Состав группы: Диверсант, Снайпер, Моряк, Сапер, Водитель

Задание: уничтожить штаб главнокомандующего немецкими вооруженными силами в Норвегии, расположенный на вилле в местечке Стоккан

Уверенность командования в ваших способностях явно растет, чего нельзя сказать о тщательности планирования операций. Мало того, что перед вами ставят почти невыполнимую задачу, летчики еще умудрились десантировать вашу

группу в одном месте, а наиболее важное снаряжение (в частности, автомат водителя) – в другом. Теперь вам предстоит расхлебывать последствия чьей-то нераспорядительности.

Передвижения в этой миссии необходимо производить преимущественно ползком, так что не будем каждый раз это специально указывать. Обратите внимание на танк, стоящий на южном берегу у края воды. Можно его захватить и использовать его пулеметы для расправы с часовыми и патрульными. К сожалению, переправить танк на другой берег невозможно.

Первым делом переместите Снайпера несколько южнее ближайших к вашей группе развалин, но так, чтобы его не мог заметить часовой возле тупика. С этой позиции снимите ходящего вокруг развалин часового. Делать это нужно в тот момент, когда он скрыт развалинами от всех других часовых. После этого ползите обратно к роще и оттуда снимите часового у разрушенного дома. Теперь укройте всех бойцов, кроме Диверсанта, за грудой камней. Диверсант же должен установить пищалку в северном углу развалин, а сам – спрятаться за соседними стенами. Как только часовой от стрелки подбежит к пищалке и уставится на нее, его можно будет быстренько прирезать.

Следующим действует опять Снайпер, его задача – снять часового, патрулирующего между сгоревшими вагонами, причем сделать это надо именно в тот момент, когда он находится точно между вагонами. Часового между развалинами дома и группой скал снимет Диверсант, обратите только внимание, что безопасный путь к нему проходит с северной стороны развалин.

Теперь предстоит убрать часового, стоящего к югу от скал. Сделать это несложно: обогнув скалы с севера, к нему можно подойти вплотную даже в полный рост. Но сначала нужно тщательно изучить маршрут и график движения патруля (позднее это пригодится и для его уничтожения). Маршрут этот весьма причудлив, со множеством неожиданных поворотов, так что не пожалейте времени на его изучение.

Когда Диверсант покончит с часовым и спрячет его труп за скалы, переключайтесь на Сапера. Он должен занять позицию с южной стороны от скал, там есть крохотная ложбинка, которую патруль не просматривает, хотя и проходит совсем рядом. Выбрав подходящий момент, установите капкан на пути прохода патруля. Скорее всего, первым в него попадет сержант, его подчиненные немного покричат, но скоро успокоятся и, выстроившись в затылок друг другу, двинутся дальше. Повторите операцию еще дважды, и с патрулем будет покончено.

Теперь нужно заманить в капкан часового, стоящего у разрушенного вагона. Для этого необходимо расположить на одной линии пищалку и капкан (последний ближе к часовому) так, чтобы, идя к пищалке, часовой попался в капкан. Не забывайте, что Сапер имеет дурную привычку каждый раз после установки капкана вставать в полный рост.

Устранение часового у реки поручите Моряку, работы по специальности в этой миссии у него все равно нет. За спиной этого часового есть крошечное, не просматриваемое никем пространство, вот туда-то вам необходимо добраться. Постарайтесь не толкать часового – вообще-то он на толчки не реагирует, но, если вы отодвинете его достаточно далеко от назначенной ему точки, он захочет вернуться и может заметить вас. Часового у группы скал можно пока не убивать, достаточно отвлечь его внимание, чтобы он не смотрел на танк. Сделайте это с помощью пищалки.

Тем временем Моряк должен залезть в танк, этому вроде бы мешает стоящий рядом часовой, но, используя несколько мертвых зон и передвигаясь в моменты, когда он смотрит в другую сторону, Моряк вполне может это сделать. Как только он окажется в танке, все оставшиеся в живых часовые примутся палить по нему, но танк есть танк – пулей его не возьмешь. Увлеченных стрельбой часовых можно брать голыми руками, не следует только попадаться им на глаза. Когда с часовыми будет покончено, сажайте всех в танк. Теперь вы можете расстрелять оставшихся на этой стороне реки немцев из танковых пулеметов. С силами врага на южном берегу покончено, жаль только, что с танком придется расстаться: почему-то он не может пробиться через довольно жидкое заграждение. Приблизительно треть миссии выполнена.

Переводя своих людей на другой берег, не забывайте, что проходящие время от времени по мосту поезда могут кого-нибудь задавить. Двигайтесь по восточной стороне моста, где есть пешеходная дорожка. Учтите, что в конце моста лежит камень; обходя его, необходимо зайти на рельсы.

Время от времени к мосту подъезжает мотоциклист, он довольно долго стоит и сморит в бинокль, потом уезжает. Можно поручить снять этого мотоциклиста Снайперу, но лучше дождитесь его отъезда. Перебазировав всех людей на другой берег, разместите их восточнее железной дороги у самого обрыва. Внимательно изучите график движения всех патрулей по эту сторону железной дороги.

Переключитесь на Снайпера и снимите часового, стоящего у ближайшей к переезду группы камней. Сразу же положите Снайпера. Ближайшие подвижные и неподвижные часовые начнут бегать и любоваться на труп только что убитого часового; если вам повезет, кого-нибудь из них переедет поезд, но особо рассчитывать на это не стоит.

Когда суматоха уляжется, переключайтесь на Диверсанта и снимите часового между группой скал и развалинами. Потом уберите и часового, бродящего за дальними стенами. Не забывайте прятать трупы. Переключитесь на Сапера и ползите к ближайшим развалинам. Дождавшись, когда патруль обогнет лес и повернет на север, уничтожьте его гранатой. Опять поднимется суматоха, но ненадолго.

Переключитесь на Диверсанта и отправляйтесь ликвидировать часового у дороги. Не забывайте о ездящей туда-сюда по шоссе машине. С помощью пищалки и ножа разберитесь с ходящим вокруг скал часовым. Уничтожьте стоящего возле будки часового, а когда полюбоваться на дело ваших рук прибежит еще один, прирежьте и его. Теперь необходимо дождаться, спрятавшись за углом будки, машины и расправиться с ее водителем.

Путь к боеприпасам для вас открыт, осторожно переведите всех бойцов к парашюту, не забывая при этом о патрулях. В ящиках находятся: обойма с патронами для Снайпера, взрывчатка для Сапера и автомат Водителя. Последний должен расправиться с патрулем, как только он покажется из-за леса.

Направьте Диверсанта окружным путем к восточному углу забора, а оттуда в прогалину между деревьями. Он должен заманить туда пищалкой патрульного, это нетрудно; следующая задача гораздо сложнее. Необходимо снять двух часовых у ворот, сперва стоящего у самой башни, а потом другого. Сложность заключается не в том, как подобраться к ним (вдоль самого забора идет мертвая зона), а в том, чтобы вас никто не видел с окровавленным ножом в руках.

Теперь в дело вступает Снайпер. Он должен заползти между двух заборов, проползти к реке примерно до первого снежного пятна и с этой позиции снять пат-

руль из трех человек. Первым надо подстрелить сержанта, тогда меньше вероятности, что патрульные поднимут тревогу, но вообще действовать тут надо стремительно – на раз, два, три. Путь к вражескому штабу открыт, но прежде чем взорвать его, нужно уничтожить караулку у северного угла внешнего забора.

Заведите всех людей между заборами и расположите следующим образом: Диверсант, Моряк и Снайпер – слева от ворот, Водитель – возле угла ближайшей к караулке палатки. Сапера заведите внутрь двора штаба между домиком и забором. С этой позиции он должен бросить гранату точно в угол караулки и тут же залечь. Если в караулке все же кто-нибудь уцелеет, с ним расправится Водитель, а с выбежавшим из ворот патрульным – остальная троица. Теперь можно взрывать штаб. Бомбу следует заложить за углом здания, а Сапера отвести назад в укрытие. Оставшихся на дворе часовых убрать несложно, все они стоят так, что к ним можно безопасно подойти (если же к какому-то трудно, то у Снайпера должен остаться хотя бы один патрон). На закуску остается часовой на пирсе, с ним справится Водитель. Сажайте всех в катер – и миссия завершена.

Пятая миссия. Слепая справедливость

Место действия: Норвегия
Дата: 2 мая 1941
Состав группы: Диверсант, Шпион
Задание: уничтожить радарную станцию у аэродрома Хердла

К радарной станции можно подняться на канатной дороге или влезть по скалам в восточной стороне карты. Первым путем пойдет Шпион (предварительно переодевшись в немецкий мундир), а вторым Диверсант. Часовой, стоящий у сохнущего мундира, может вызвать подмогу по телефону. Несмотря на малый состав группы, данная миссия проще предыдущей, хотя попотеть придется. Львиная доля работы выпадает тут на Диверсанта с его пищалкой.

Начать следует с часового у ящиков, его можно заманить на середину расстояния между палаткой и деревом и там прикончить. Движущегося вдоль стены дома можно пришить и без пищалки, он никогда не заглядывает за угол, так что с этой позиции легко его достать. Гуляющего вдоль западной стены того же дома часового следует заманить почти до леса, а того, что движется между скалами и домом, до угла скал.

Теперь ползите к следующему дому и прячьтесь за бочками. Во время следующей операции вас может заметить часовой, стоящий у сохнущего белья, и патруль из двух фрицев, будьте очень осторожны. Поставьте пищалку примерно посередине между домами (там, где кончается снег и начинается земля) и заманите туда часового. Переведите Шпиона к западному углу дома, а потом в мертвую зону за ящиками. Установите пищалку приблизительно на трети расстояния от бочек до ящиков и отведите Диверсанта за бочки. Включите пищалку, а когда часовой прибежит ее разглядывать, дайте Шпиону в руки яд и прикончите часового.

Подведите Шпиона к ящикам у соседнего Г-образного дома, а Диверсанта – к его противоположному углу. Выманите и прикончите движущегося часового. Берите пищалку и ползите вдоль дома к ящикам (с южной стороны). Заманите следующего часового, а когда с ним будет покончено, дайте команду Шпиону прикончить ближайшего к нему часового. Часовые у канатной дороги вам не мешают, поэтому ими можно не заниматься.

Ведите Шпиона и Диверсанта в проем между домами, за которыми ходит патруль. Шпиона сразу спрячьте в левом доме. Установите пищалку ближе к правому дому, включите ее и спрячьте Диверсанта в левом доме. Действуйте быстро, чтобы не попасться на глаза патрулю. Как только патруль уставится на пищалку и повернется к вам спиной, покончите с ним ядом Шпиона.

Теперь ведите обоих своих людей к груде дров, переключайтесь на Диверсанта и покончите с последним часовым. Диверсанта теперь спрячьте за ближайшей к восточному склону (по которому ему предстоит взбираться наверх) группой деревьев, а Шпиона переоденьте и отправляйте по канатной дороге наверх. Уничтожьте часового у верхней станции канатной дороги. Изучите график движения тройного патруля и, выбрав момент, прикончите часового возле обрыва. Его труп можно спрятать за домом. Поставьте Шпиона возле южного угла этого же дома, но так, чтобы его не видел стоящий у противоположного угла часовой. Переключайтесь на Диверсанта. Дождитесь, когда нижний патруль отойдет как можно дальше, и лезьте по скале вверх. Остановитесь на расстоянии метра от верхнего края скалы и переключайтесь на Шпиона.

Дождитесь, когда верхний патруль, двигаясь от вас, поравняется с бочкой, и стреляйте в нее. Быстро поднимайте Диверсанта наверх и прячьте его за домом. Теперь Шпион должен расправиться с оставшимися наверху немцами. Сделать это несложно, так как система обороны фрицев окончательно расстроена. Остается перетащить две бочки к антенне локатора, выстрелить в них и усадить обоих бойцов в автожир.

Шестая миссия. Угроза «Леопольда»

Место действия: Норвегия
Дата: 10 мая 1941
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Сапер
Задание: уничтожить секретное оружие (гигантскую пушку «Леопольд»)

Эту пушку немцы предполагают использовать на восточном фронте после начала войны с Россией (скорее всего – для обстрела Ленинграда). Размеры пушки впечатляют, но не волнуйтесь, вам вполне хватит взрывчатки, чтобы ее уничтожить. Кроме часовых и патрульных в данной миссии присутствует броневик. Его тоже придется уничтожить.

Сразу переключайтесь на Диверсанта. Первым нужно убрать одинокого патрульного, который бродит у места вашей высадки. Поставьте пищалку почти у края карты и ждите его в гости. С этим фрицем можно особенно не церемониться – его никто не видит и не слышит, воспользуйтесь пистолетом.

Ползите к башне, слева от нее есть место, по которому Диверсант может взобраться на второй этаж прямо за спиной часового. Ходящий неподалеку часовой всего на какую-то секунду смотрит на стоящего часового, а спрятаться от него можно за часами. Туда же нужно убрать и труп часового. Движущегося немца убрать сложнее, он почему-то не расположен бегать к пищалке, только посмотрит на нее несколько секунд и идет дальше. Зато прибегают остальные два часовых и замечают Диверсанта. Действовать будем так – встаньте за часами в полный рост и возьмите в руку нож. Как только часовой дойдет до конца маршрута и повернется, щёлкните на нем ножом, и Диверсант отправится по его следам. Не волнуйтесь, что он движется недостаточно быстро, часовой будет зарезан как раз в нужной точке.

Спускайтесь со стены и обойдите вокруг дома, там вы увидите вертикальную лестницу, спиной к которой стоит часовой. Поднимайтесь наверх и прикончите его. Движущийся часовой смотрит на него всего секунду, а на концах своего маршрута задерживается, так что сделать это нетрудно. Несколько сложнее снять самого движущегося часового; встаньте за ближайшей к его маршруту стеной, возьмите нож и в тот момент, когда он повернется к вам спиной, действуйте.

Теперь настала пора убрать двух последних часовых на втором этаже здания. Ходящий внизу часовой их не видит, так что действуйте смело. С часовым, стоящим возле противотанковых ежей и ходящим вдоль здания, расправится Снайпер, а Диверсант должен снять часового, стоящего на лестнице возле башни. Как ни странно, но бродящий внизу патруль его совсем не видит, так что никаких сложностей тут нет.

Теперь ведите Снайпера и Сапера внутрь здания по вертикальному трапу, а Диверсант пусть ползет к группе скал и устанавливает пищалку в центре треугольника, образованного этими скалами, ящиками и кучей камней. Выбрав момент, когда броневик проедет мимо, включите пищалку и прикончите подвижного часового. Теперь спрячьтесь между палатками и, дождавшись проезда броневика, снимите часового возле палатки. Труп нужно спрятать за палаткой. Установите пищалку у крайней южной точки группы скал и спрячьте Диверсанта за ближайшей палаткой.

Переключайтесь на Сапера. Установите бомбу на пути движения броневика, лучше всего между восточной палаткой и кучей камней. Сапера спрячьте за группой скал и ждите броневик. После взрыва полюбоваться обломками прибегут несколько часовых со двора. Когда они остановятся, включайте пищалку и расправьтесь с ними. Возможно, прибежит и патруль, неплохо бы уничтожить и его, но это не обязательно.

После того, как тревога уляжется, переключайтесь на Снайпера и ползите к южной башне. Снимите стоящего на крыше штаба часового. Снайпера сразу после выстрела заставьте лечь на всякий случай. Ходящий по двору часовой к этому моменту уже должен быть уничтожен, однако, если вам не повезло и он цел, придется поработать Диверсанту. Установите пищалку между домом и ящиками, а Диверсанта спрячьте за ними. Место для пищалки выбирайте тщательно, чтобы к ней не прибежал часовой, стоящий между палатками.

Переключайтесь на Снайпера и пристрелите часового, стоящего возле пушки. Переключайтесь на Диверсанта и снимите часовых между палатками и у стены. Дорога к пушке открыта.

Диверсанта и Снайпера укройте на путях между пушкой и платформой, а Сапера ведите к лесенке, по которой он должен забраться на пушку. Тройной патруль в юго-восточной части карты в некоторых точках своего маршрута видит эту лестницу, так что изучите предварительно график его движения. Поднимитесь на пушку и заложите взрывчатку.

Теперь необходимо подготовиться к эвакуации. Вообще-то часовые вам в этом не помеха, но лучше все же убрать некоторых из них, просто чтобы не путались под ногами в ответственный момент. Без особой сложности можно снять двух часовых у путей (не забудьте спрятать трупы), бродящего возле тупика и стоящего там же за стеной. Этого хватит.

Поставьте пищалку перед караулкой так, чтобы ее мог услышать стоящий за стеной часовой. Включите ее и внимательно ознакомьтесь с секторами обзора ос-

тавшихся неподвижных и подвижных часовых. Вам предстоит провести своих людей по извилистому маршруту и поместить всех троих за спиной пулеметчика.

Дальше действовать нужно быстро. Переключитесь на Диверсанта и снимите пулеметчика. Быстро переключайтесь на Сапера и взрывайте мину. На какое-то время немцам станет не до вас. Объедините бойцов в группу, и как только покажется грузовик, сажайте их в него. Если вам повезет и грузовик никто не подстрелит, миссия закончится.

Седьмая миссия. Охота на волков

Место действия: Норвегия

Дата: 7 февраля 1942

Состав группы: Диверсант, Моряк, Сапер, Водитель, Шпион

Задание: проникнуть на базу подводных лодок Арендаль и взорвать стоящие там субмарины

Такое скромное задание: проникнуть на базу, охраняемую множеством патрулей и двумя мощными орудиями, и взорвать две подводные лодки... Ну а чтобы вам не было совсем легко, начальство не позаботилось снабдить вас надувной лодкой, так что придется действовать двумя группами. Одна будет пробиваться на базу, а другая должна украсть ялик, без которого невозможно проникнуть на борт подводной лодки.

Первой вашей заботой будет достать взрывчатку, сброшенную на парашюте. Шпиона и Водителя направьте в угол между ангаром и пристройкой к нему. Сапера поместите у западного угла пристройки. Дождитесь, когда пройдет патруль, и идите за взрывчаткой. Передвигаться можно в полный рост. Взяв взрывчатку, идите за угол, где притаились остальные бойцы. По пути можно поставить где-нибудь на своих следах капкан, это несколько упростит следующую задачу.

Объедините всю троицу в группу, возьмите пистолеты и ждите. Патруль заметит следы, оставленные Сапером, и побежит по ним. Как только патрульные вас обнаружат, покончите с ними. Подлечите раненых.

Сапер и Шпион должны проползти к караульной будке у ворот. Сапера поставьте на самый краешек непросматриваемого часовым у офицерского мундира пространства. Учтите, что в этом месте его может заметить наружный (тройной) и внутренний патруль, так что изучите графики их движения. Выждав момент, когда часовой повернется к вам спиной, бегите к сапогам и поставьте там капкан. Спрячьте Сапера за бельем и переключитесь на Шпиона. Часовой заметит следы, побежит по ним и попадется в капкан. Быстренько спрячьте его труп за белье и переоденьтесь в немецкую форму.

Отведите Шпиона подальше от караулки и переключайтесь на Сапера. Выждав, когда внутренний патруль уйдет на самый дальний участок своего маршрута, возьмите капкан и поставьте его недалеко от угла караулки. Заложите взрывчатку у самой караулки и направьте Сапера за угол прилепленного к наружной стороне забора дома. Сначала он может передвигаться в полный рост, но сразу после взрыва ему лучше лечь. К караулке сбегутся все окрестные часовые, и кто-нибудь из них непременно попадется в капкан, это несколько облегчит вашу дальнейшую миссию.

Когда уляжется суматоха и все часовые разбредутся по местам, можно будет ими заняться. Делать это будет, как вы понимаете, Шпион. Лучше всего действовать в таком порядке: часовой у восточной стены, движущийся часовой у погру-

зочного устройства, два неподвижных часовых, часовой на стенке пирса. Трупы можно не прятать, но не забывайте про все еще ходящий по двору патруль. Теперь базу охраняют патруль и две пушки.

Переключайтесь на Водителя и ползите во двор. Двигаясь все время за спиной патруля, Водитель должен проползти к броневику и забраться в него. Прежде чем открывать стрельбу, отведите броневик в промежуток между стеной и погрузочным устройством. Когда патруль забредет туда, покончите с ним. Подъезжайте вплотную к любому из орудий и немножко постреляйте. Пушкарь тут же развернет орудие в вашу сторону, но стрелять не станет, т. к. броневик находится в «мертвой» зоне. Подведите Шпиона за спину пушкарю и покончите с ним. Такую же операцию следует проделать и с прислугой второго орудия. Может получиться, что какое-то из орудий станет в неудачную позицию и Шпион не сможет стрелять из пистолета, тогда придется подождать прибытия Моряка и Диверсанта. Кстати, пришла пора действовать и им.

На первых порах они могут действовать без церемоний. Достаточно Диверсанту показаться из-за угла, наследить и спрятаться опять, как ближайший часовой побежит к нему. Расстреляйте его из пистолета (можно объединить обоих бойцов в группу и стрелять вместе, но это не обязательно). На выстрелы прибежит второй часовой, а за ним и патруль. Расстреляйте и их.

Теперь передвигайтесь к дому сложной конструкции под соломенной крышей. С восточной стороны проход между этим и соседним домом кончается обрывом, так что если поставить там пищалку, часовой вынужден будет бежать вокруг всего дома. На этом маршруте его легко подстеречь и пристрелить (лучше, если стрелять будет Моряк из гарпунного ружья). Ну а заманить и прикончить второго часового и вовсе несложно. После этого снимите часового у соседнего дома, а потом – у самого южного в этом ряду. Подобраться к этому часовому легко, хотя он и стоит почти вплотную к стене, вдоль нее проходит вполне достаточная полоса «мертвого» пространства. Правда, трудно выбрать момент, ведь рядом проходит патруль, а часового нужно не просто убить, но и спрятать его труп, да еще аж за соседний дом. Прежде всего спрячьте Диверсанта внутри дома, и уже с этой позиции действуйте.

Следующую задачу – расправиться с патрулем – можно выполнить только совместными усилиями. Моряка спрячьте в крайний дом, а Диверсант должен установить неподалеку пищалку, причем с таким расчетом, чтобы патрульные возле нее стояли спиной, или почти спиной к тому месту, где прячется Моряк. Диверсанта отведите подальше, он ни в коем случае не должен попасться на глаза патрулю. Включите пищалку, улучив благоприятный момент, выведите Моряка из дома и прикончите патрульных из гарпунного пистолета. Ведите обоих бойцов к ялику и сажайте в него – на этом берегу вам делать больше нечего.

Управляя яликом, имейте в виду следующее: акватория просматривается несколькими часовыми и патрульными, поэтому двигайтесь быстро и зигзагами. Особенно опасен патруль в районе маяка, он просматривает даже то место, где вам предстоит высаживаться.

Ведите ялик мимо пирсов с подводными лодками к съезду в воду. Расправьтесь, если это необходимо, с прислугой орудий. Сажайте всех своих людей в ялик и гребите к плотику у торца пирса. Высадите всех бойцов и сразу же отведите их к концу пирса. Теперь Сапер может поочередно взорвать обе лодки. Бомбы следует закладывать возле торпедных аппаратов на корме; следите за тем, чтобы не

покалечить своих людей, лучше, если при взрыве одной лодки они будут находиться на другой. Сажайте людей в ялик, и победа, как всегда, за вами!

Восьмая миссия. Пиротехники

Место действия: Африка

Дата: 19 октября 1942

Состав группы: Диверсант, Снайпер

Задание: уничтожить запасы горючего в центре снабжения Телль-Эль-Эйса

Вроде бы после прошлой миссии все ваши люди были живы и здоровы, а теперь две трети группы почему-то отдыхают. И это вовсе не потому, что они тут не нужны – миссия вам предстоит такая, что и полной группой выполнить ее непросто, ну а двумя людьми и вовсе невозможно. Однако попробуем.

Снять часового, ходящего рядом с вашей двойкой, несложно. Установите пищалку возле дальней стены – и все. Следующего подвижного часового снять тоже просто, но при установке пищалки имейте в виду, что к ней должен прибежать только этот часовой. Если прибежит и неподвижный, дело может кончиться плохо. Покончив со вторым часовым, переставьте пищалку и заманите третьего (пищалку лучше ставить в угол между стенками, а Диверсанта спрятать напротив).

Теперь настал черед часового у грузовика. Установите пищалку там, где до сих пор стоит Снайпер, и отправьте Диверсанта по очищенной территории к грузовику. Тут есть один опасный момент: неподвижный часовой над обрывом имеет обыкновение периодически поворачиваться и смотреть на грузовик. Он может заметить Диверсанта, когда тот выползет из проема между стенами, так что сообразуйте передвижения Диверсанта с поворотами часового.

Добравшись до грузовика, включайте пищалку, но только так, чтобы самый западный часовой при этом повернулся носом к стене. Прикончив часового у грузовика, спрячьте его труп за грузовик. Ползите опять вокруг развалин и заберите пищалку. Возвращайтесь к грузовику. Установите пищалку у стены, за которой ходит часовой, и ползите к Снайперу. Выбрав подходящий момент, включайте пищалку и расправьтесь с часовым. Заберите пищалку и ползите в проем между стенами справа от бочек. Там есть крошечная «мертвая» зона, не просматриваемая часовым у обрыва.

Теперь для разнообразия вам предстоит немного побегать. Дождавшись момента, когда часовой во дворе повернет на север, а стоящий у обрыва отведет взгляд от вас, бегите во двор. Нужно очень тщательно выбирать момент, два перечисленных выше события должны совпасть. Точку, в которую побежит Диверсант, нужно выбирать приблизительно посередине маршрута часового во дворе, а на бегу стоит вытащить нож. Если все это вам удастся, диверсант окажется прямо за спиной часового и быстренько его прикончит. Труп нужно спрятать в северо-восточном углу двора.

Идите в проем стен за спиной часового у обрыва и встаньте как можно ближе к нему, но так, чтобы ходящий справа часовой вас не видел. Маршрут движения у него очень короткий, поэтому следующую операцию нужно проводить тоже бегом. Как только движущийся часовой повернется к вам спиной, подскочите к часовому у обрыва и снимите его. Тут же хватайте труп и прячьтесь за стену.

Тащите труп к предыдущему и установите пищалку в проеме стен при выходе со двора. К ней прибегут сразу два часовых, но «чувство локтя» у них развито слабо, так что вы без труда сможете прикончить обоих. Настал черед часового, ходя-

щего от пушки до стены, но тут сложностей нет. Несколько труднее прикончить левого часового у пушки. Спрячьте пищалку точно во второй от пушки угол, а Диверсанта – за стеной несколько южнее ее. Один часовой прибежит к пищалке, а другой повернется к ней и будет вам мешать. Однако, как только вы выключите пищалку, он отвернется, а второй еще некоторое время будет стоять на месте. Вот этим кратким моментом и нужно воспользоваться. К сожалению, второго часового и пушкаря прикончить пока невозможно, поэтому забирайте пищалку и отправляйтесь в проем правее бочек.

Теперь вам нужно выбрать место для пищалки, чтобы отвлечь ею часовых у дороги. Трудность тут в том, чтобы надолго приковать внимание часовых к пищалке. Если ее установить на виду, правый часовой быстро от нее отворачивается, а если слишком задвинуть за стену, он краем глаза видит второго часового. Придется поэкспериментировать. Диверсанта спрячьте в углу стен за спиной левого часового и переключайтесь на снайпера. Его нужно положить на краю обрыва вне поля зрения часовых, но так, чтобы он мог подстрелить часового у дороги и ходящего возле штаба. То, что он не может попасть в ходящего по двору, пусть вас не волнует.

Включайте пищалку. Стреляйте в часового у дороги в крайней левой точке его маршрута. Снайпер должен залечь, чтобы его не заметил часовой у штаба. Теперь предстоит охота за этим часовым, его нужно убрать в самой северной точке маршрута, причем еще до того, как он повернет на запад. Если это вам удастся, труп заметит только часовой со двора, уложите и его в той же точке.

Переключайтесь на Диверсанта и прикончите часовых у дороги. У снайпера должно остаться три патрона, ими предстоит снять часовых на штабе и нефтяных цистернах. Ползите вниз по дороге, а потом к верхнему углу палатки, стоящей ближе к штабу. С этой позиции вы должны видеть в прицел часового на штабе и движущегося на цистернах. Сообразуясь с графиком движения часовых, снимите сначала одного, потом другого.

Теперь ползите к углу штаба и оттуда снимите второго часового на цистернах. Спрячьте Снайпера за палатками и переключайтесь на Диверсанта. Ползите к палаткам, установите пищалку примерно там, откуда стрелял Снайпер, а Диверсанта спрячьте слева от другой палатки. Часовые не будут бегать к пищалке, а только повернутся, действуйте решительно. Спрячьте трупы за палатками.

Заманите часового, двигающегося вдоль трех домиков, за угол и прикончите. У часового, караулящего белье, маршрут длинный, и он просматривает весь двор, так что тут придется поползать и побегать. Пищалкой пользоваться не нужно, просто, выбрав момент, спрячьтесь за бельем, а как только часовой повернет, снимите его. Приблизительно так же можно прикончить и следующего часового, только прятаться тут нужно в правом домике. Кружным путем ползите к штабу, выманите за угол часового и прикончите. Подвинув пищалку ближе к углу, заманите и часового, ходящего между бочек. Ну а как пришить двух последних часовых, говорить не буду, все элементарно.

Теперь придется потаскать бочки. Самую дальнюю не трогайте, ее видит часовой у дороги. Одну бочку поставьте у большой цистерны, по одной – у тройных цистерн, а остальные расположите цепочками от сеток с бочками к цистернам. Задание несложное, но приходится учитывать движения оставшихся в живых часовых. Теперь ведите Диверсанта наверх к оставшимся там бочкам. Взяв одну из них, тащите ее к пушке и поставьте у ее левого заднего колеса. Отведите Дивер-

санта подальше и дайте ему в руки пистолет. Переключайтесь на Снайпера, ему предстоит ползти вдоль скал, как можно ближе к часовому у дороги.

То, что будет происходить дальше, точному прогнозированию не поддается, от слишком многих факторов зависит конечный результат. Поэтому дадим лишь приблизительный сценарий дальнейших событий.

Итак, Снайпер берет в руки пистолет и стреляет в часового; прежде, чем он его прикончит, начнется тревога. Диверсант стреляет в бочку, она взрывается – и пушка уничтожена. Диверсант бежит к обрыву и начинает спускаться. Снайпер ползет на середину дороги и стреляет в бочку, происходит очень большой «бум». Диверсант и Снайпер ползут к пулеметчику, убивают его и часового у моста. Подъезжает джип, все садятся в него, и миссия закончена.

Вероятность благополучного исхода тут примерно 1 к 5, так что вам предстоит переиграть концовку миссии неоднократно. И каждый раз будет встречаться что-то новое. Ну а для тех, кому так и не удастся справиться с концовкой миссии, сообщаем пароль следующей. В зависимости от версии игры это будет XTPB8 или 924BF.

Девятая миссия. Куртуазный визит

Место действия: Африка

Дата: 20 октября 1942

Состав группы: Диверсант, Снайпер, Сапер, Водитель, Шпион

Задание: нанести как можно больший урон лагерю немецкой 21-й танковой дивизии. Взорвать радар, бункер и пост управления

После предыдущей миссии эта кажется совсем простой. Даже непонятно, зачем в ней задействовано столько народу; если бы Шпион умел таскать бочки или ставить мины, он бы и один справился.

Итак, переключайтесь на Шпиона, в виде исключения он уже одет в немецкую форму, так что не придется воровать чужие обноски. Идите во двор и начинайте разбираться с часовыми. Первым прикончите подвижного, который разворачивается возле бункера. Вот в этой точке разворота его и надо пришить. Если вы оставите труп на месте, через некоторое время полюбоваться на него прибегут еще два часовых, с дальнего конца двора и из-за железного забора. Их надо убирать по мере поступления.

Теперь прикончите часового у бункера, а потом того, что возле танковых ангаров. С последним будьте осторожнее, вас может застукать оставшийся движущийся часовой. Теперь настал и его черед. Сообразуйтесь с графиком движения патруля, а труп спрячьте между ближайшими домиками. Потом прикончите часового у ворот и вынесите тело со двора (там и так достаточно намусорено). Отправляйтесь к противоположным воротам и снимите последних двух часовых. Теперь на дворе остался только патруль, с ним расправится Снайпер.

Наиболее удобная позиция для стрельбы – у левой стороны южных ворот, о том, что действовать нужно быстро, напоминать излишне, тревогу раньше времени поднимать не стоит. Теперь вы полный хозяин во дворе и можете заняться минированием объектов. Бомб у вас всего две, но на дворе достаточно бочек с горючим, кроме того, в качестве большой бомбы можно использовать бензовоз. Бомбы можно заложить у бункера и у антенны, бензовоз поставить возле танковых ангаров, а из бочек построить цепочку от антенны к командному центру. Причем все это надо располагать так, чтобы одно детонировало от другого. Если

у вас не получится взорвать все вышеперечисленное, можно отказаться от взрыва ангаров и использовать бензовоз в другом месте. Короче, поэкспериментируйте с разными вариантами взрыва, больше в этой миссии все равно делать нечего.

Покончив с минированием двора, сажайте всех в грузовик и выводите его за южные ворота. Тут Сапер должен сойти и активизировать взрыватели. Сажайте его обратно и езжайте по дороге до конца.

Десятая миссия. Операция «Икар»

Место действия: Африка

Дата: 14 ноября 1942

Состав группы: Диверсант, Снайпер, Сапер, Водитель, Летчик

Задание: спасти летчика из плена и заодно взорвать склад боеприпасов

В этой миссии в вашу группу добавлен Летчик (несмотря на то, что первоначально он сидит за решеткой, управлять им вы можете сразу). Толку от него никакого, у него нет оружия, зато ему предстоит управлять захваченным самолетом, на котором ваши бойцы вернутся на базу.

Первый этап миссии крайне прост – дайте Водителю в руки автомат и отправьте его расправляться с часовыми у мест высадки. Выйдя из-за развалин, Водитель сразу может снять первого часового. Потом нужно залечь и подождать подхода патруля. Хотя часовой в развалинах немного пошумит, общей тревоги не поднимется. Расправившись с патрулем, можно прикончить еще трех ближайших часовых. Пулеметчиками, сидящим вдоль дороги к аэродрому, можно пока не заниматься, их черед наступит позже.

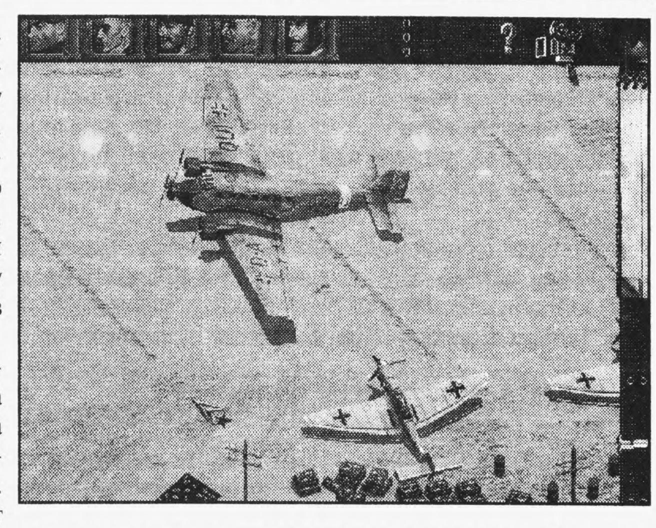
Ведите всю группу к углу двора и переключайтесь на снайпера, он должен выбрать подходящий момент и снять патрульного у ворот. Теперь Диверсант может перемахнуть через стену и спрятаться за ящиками. Будьте осторожны, два ближайших подвижных часовых могут заметить его на стене. С помощью пищалки и ножа покончите с часовым у загона, в котором томится Летчик. Перелезайте обратно через стену, идите вдоль нее на восток и забирайтесь наверх. Сразу же ложитесь и ждите благоприятного момента, чтобы спуститься за спиной часового и прикончить его. Труп вытащите за ворота или спрячьте за ящиками, чтобы его не видел ходящий у склада часовой.

Потом спрячьтесь за углом склада и, дождавшись, когда часовой развернется, снимите его. Теперь по большей части двора можно расхаживать в полный рост. Освободите Летчика и спрячьте его за ближайшими ящиками. Туда же нужно отвести всех остальных, кроме Диверсанта, которому предстоит еще много работы.

Снимите часового у клетки, потом у ящиков. Его может видеть часовой, ходящий у неисправного танка, так что труп оттащите за ящики. Чтобы облегчить выполнение одной из последующих задач, можно немного прибраться на дворе, т. е. стащить все трупы в угол стены за складом, но вообще-то делать это не обязательно.

Теперь следует заняться часовым в углу двора за палатками. Подбираться к нему нужно так: подползти к входу в палатку, дождаться прохода часового у пакгауза, пробежать вокруг палатки, залечь и заползти за спину часового. Постарайтесь не толкать его, а то он увидит труп часового у склада и поднимет тревогу.

Теперь спокойно отправляйтесь убирать часового у ворот. Идите к палатке, дождитесь за ее углом, когда часовой у пакгауза повернется к вам спиной, и бегите за ним с ножом в руках. Труп спрячьте за пакгаузом.



Ползите мимо ремонтируемого танка к ящикам, установите пищалку и спрячьтесь за ящиками. Прикончите прибежавшего к ней часового, его труп спрячьте за ящики. Теперь нужно заняться часовым, стоящим между танковыми ангарами в южной части двора.

Идите наружу и установите пищалку точно за его спиной. Залезьте на стену, уложите Диверсанта и включайте пищалку. Часовой побежит вокруг всего двора к пищалке, снять его на этом длинном маршруте несложно. Если вы прибрались во дворе, и там не валяются трупы, сделать это можно и когда он будет бежать туда, и на пути обратно. В противном случае, добежав до пищалки и полюбовавшись на нее, он поднимет тревогу. Труп оттащите за ангар.

Теперь нужно заняться часовым между ангарами в северной части двора. Для этого вам понадобятся Диверсант и Снайпер. Диверсанта укройте в левом ангаре, а Снайпера положите на дворе так, чтобы он мог снять этого часового. Дождитесь прохода патруля, пристрелите часового, переключитесь на Диверсанта и подтащите труп к правому ангару. Ползите к Т-образной стене и установите пищалку так, чтобы неподвижный часовой ее не слышал, а подвижный слышал. Укройтесь от патруля за стеной и, дождавшись его прохода, включайте пищалку. Убедитесь, что остановившийся подвижный часовой не видит неподвижного, и уберите последнего. Труп отнесите к югу от стены.

Теперь осталось убрать подвижного часового, сделать это можно, не меняя положения пищалки. Труп спрячьте там же, где и предыдущий. Диверсанта и Снайпера отведите к остальным бойцам, а Водителя туда, где только что был Диверсант. Переждав патруль, залезайте в танк под навесом. Теперь начинается самое интересное – танковое сражение.

На мечущихся по двору патрульных можно пока не обращать внимания, ваша главная цель – вражеские танки. Едва зафырчит мотор, направьте танк прямо на север, не выезжая из-за стены. Слева от вас вы увидите выезжающий из ангара танк, но его орудие повернуто в противоположную от вас сторону, так что расправиться с ним совсем просто.

Теперь разверните орудие в сторону остановившегося между стенами танка (для этого надо выстрелить в него, не обращая внимания на стену) и выезжайте из-за стены. Стреляйте, как только это станет возможным. Подождите, когда покажется следующий танк, и покончите с ним.

Теперь можно заняться патрульными, которые давно палят по вам из автоматов. Потом отправляйтесь к пакгаузу и выстрелите в его дверь. Появится патруль – расстреляйте его. Повторяйте это до тех пор, пока у противника не кончатся солдаты.

Направляйтесь к выезду на дорогу к аэродрому, уничтожая по пути патрули. Ездящий по дороге танк уничтожить несложно, нужно только дождаться, когда его орудие не смотрит в вашу сторону, и выезжать на дорогу. Отправляйтесь по дороге и уничтожьте трех пулеметчиков. На аэродром выехать вам не удастся, но все патрули вы можете расстрелять и с этой позиции. Если какой-то из них находится вне досягаемости вашего орудия, постреляйте по казарме, они сами к вам прибегут.

Очистив аэродром, сажайте всех бойцов, кроме Диверсанта и Сапера, в самолет. Диверсант должен поставить бочки ближе к обоим одномоторным самолетам и уничтожить их. Ну а Саперу осталось заложить бомбу у склада с боеприпасами. Как только все ваши люди окажутся в самолете, он поднимется в воздух.

Одиннадцатая миссия. В тумане

Место действия: Африка

Дата: 3 декабря 1942

Состав группы: Диверсант, Сапер, Снайпер, Водитель, Шпион

Задание: уничтожить нефтепромысел Марадах южнее Эль-Аламейна

В этой миссии нервы всех часовых и патрульных напряжены до предела. Под воздействием слухов о ваших предыдущих успешных операциях большинство из них поднимает тревогу не раздумывая. Однако преждевременно будоражить немцев не нужно, так что действуйте предельно аккуратно. Шпион опять одет в немецкую форму, но не надейтесь, что это сильно облегчит вашу задачу.

Ближайшего к месту высадки часового нужно снять в той единственной точке, где его видит только часовой, двигающийся по длинному маршруту от одной группы палаток к другой. Эта точка находится за левым углом домика, чуть выше его. Если вы рассчитаете все правильно, через некоторое время прибежит подвижный часовой; уберите и его.

Отведите Шпиона на два шага к востоку от трупов и переключайтесь на Диверсанта. Он должен установить пищалку прямо на труп и отползти на исходную позицию. Включайте пищалку, когда патруль и подвижный часовой отойдут подальше. Сперва прибежит неподвижный часовой от домика, а потом и подвижный. Расправляться с ними нужно как можно быстрее, чтобы они не успели поднять тревогу. Пищалку нужно выключить до того, как подойдет патруль.

Теперь расправьтесь с часовым, стоящим восточнее палаток, а его тело отнесите к предыдущим. Учтите, что часовой перед домом может вас застукать за этим занятием, поэтому сначала нужно подойти к северной палатке, а уж оттуда дальше. Выберите момент и снимите часового между палаток, труп отнесите все туда же.

Теперь настала пора разобраться с патрулем. Переключитесь на Снайпера, подведите его на расстояние выстрела и действуйте, только очень быстро.

Снять часового у северо-западной палатки несложно, почти на всем протяжении его маршрута он невидим для всех. После этого можно убрать часового у юго-западной палатки. Несколько сложнее будет расправиться с часовыми у караулки и неподвижным у мавританского дома, однако сноровки у вас уже должно хватать. Спрятав трупы за домом, уберите и часового перед домом. Теперь неплохо бы расправиться со следующим патрулем, но он начеку и сделать это без шума невозможно... Оставим пока патруль в покое и займемся часовыми во дворе и около него.

Спрятав всех людей за горкой, у которой разворачивается патруль, ведите Шпиона во второй двор. Там есть помост с лестницей, по которой можно подняться к двум стоящим спиной друг к другу часовым. Уберите их, но учтите, что левого из них видит патруль, а правого – ходящий во дворе часовой. Однако они видят только стоящих часовых, трупы они не заметят, так что их можно оставить на месте.

Спуститесь во двор и прикончите ходящего там часового в крайней правой точке его маршрута. Отведите Шпиона к первым воротам и поставьте за спиной неподвижного часового. Переключайтесь на Диверсанта, учитывая график движения патруля, ведите его на восток к скалам. Взбирайтесь на них и ползите мимо стены на овальное плато. Установите пищалку в его самой западной части и включите ее, когда мимо будет проходить часовой.

Переключайтесь на Шпиона: когда патруль начнет уходить от вас, прикончите часового и быстро идите к противоположной стороне ворот. Подвижный часовой при повороте заметит труп и на некоторое время замрет на месте. Нужно быстро его снять и оттащить за ящики. Это одна из самых сложных фаз операции, так как трудно учесть всех движущихся немцев.

После этого прикончите левого подвижного часового и спрячьте тело за домом возле нефтяной вышки. Тело же правого часового нужно прятать за палаткой. Теперь настал черед часового и пулеметчика во втором дворе. Отведите Шпиона к дому и поставьте у его правого угла. Переключайтесь на Диверсанта, забирайте пищалку и спускайтесь во двор. Установите пищалку за правым углом дома, будьте осторожны, чтобы вас не заметил ходящий наверху часовой. Отползите обратно к лестнице и включайте пищалку. Прикончите пулеметчика ножом (к нему лучше пробежаться), переключайтесь на Шпиона и снимите последнего в этом дворе часового.

Диверсанта спрячьте неподалеку от броневика и займитесь часовым у ворот. Его нужно убрать приблизительно посередине маршрута и утащить тело за стену. Возможно, придется долго ждать подходящего момента, так как его видят патрульные и подвижный часовой на крыше.

Теперь необходимо провести Водителя к броневику. Задача эта не очень сложная, нужно только не спешить и тщательно выбирать момент для перебежек. Маршрут будет такой: от горки бегом на север к домику, оттуда ползком за ящики, потом к палатке, ну а от нее во двор. Прежде чем сажать водителя в броневик, спрячьте Снайпера и Сапера за ящиками у стены.

Оказавшись в броневике, первым делом определите максимальную дальность стрельбы его пулемета. Учтите – это не танк, при достаточно плотной и продолжительной стрельбе немцы его взорвут. Так что отстреливать их нужно быстро и на максимальной дистанции.

Покончив со всеми немцами во дворе, расправьтесь с патрулями южнее двора (чтобы под ногами не путались), посадите всех, кроме Сапера, в броневик и выведите его со двора на запад. Сапер должен заминировать и взорвать обе нефтяные вышки, а потом присоединиться к остальным.

Езжайте по дороге на север. По пути уничтожьте патруль. Остановитесь, не доезжая до туннеля. Выводите Сапера из броневика и установите бомбу в туннеле. Сапера спрячьте неподалеку, переключитесь на Шпиона и прикончите движущегося восточнее часового. Верните Шпиона в броневик, переключайтесь на Сапера и ползите поверху к дальней вышке. Дождитесь, когда бензовоз окажется меж-

ду вышками, и бросайте гранату в бочку. Обе вышки взорвутся, а вы положите Сапера и потихоньку ползите к броневику, не спуская глаз с туннеля. Когда в нем покажется вражеский броневик, взорвите бомбу. Вам остается только довезти группу до развилки дороги и повернуть на запад.

Двенадцатая миссия. Над крышами

Место действия: Африка
Дата: 15 марта 1943
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Шпион, Разведчик
Задание: вызволить Разведчика из тунисской тюрьмы

Разведчик сидит в тюрьме и выбраться оттуда без посторонней помощи не может. Диверсант и Снайпер спрятаны в домах, рядом с которыми ходят часовые, так что вся надежда на Шпиона.

Идите на запад почти до конца набережной. Встаньте возле угла дома, сообразуясь с движением патруля, прикончите часового и оттащите тело за угол. Поднимайтесь по лестнице на крышу. Ближайшего часового нужно прикончить, когда он проходит мимо лестницы на следующую крышу. Там есть маленький, не просматриваемый часовым с более длинным маршрутом, участочек. Часовой же с коротким маршрутом должен заметить тело и прибежать к нему, тут его и прикончите.

Теперь поднимитесь на следующую крышу, спуститесь с другой ее стороны и по вертикальной лестнице забирайтесь наверх. Заведите разговор с бродящим там часовым, подгадав так, чтобы он стоял спиной к убежищу снайпера.

Переключайтесь на Снайпера, выходите из убежища и тут же ложитесь. Подстрелите часового, ходящего у бочек в крайней левой точке его маршрута, а часового у ящиков – приблизительно посередине крыши. Их никто не должен заметить.

Снайпера спрячьте обратно, переключитесь на Шпиона, закончите разговор с часовым и ту же вколите ему яд, пока он не успел поднять тревогу. Идите в северо-восточный угол карты, где стоит часовой, заведите с ним разговор, чтобы он отвернулся от ходящего по крыше соседнего дома часового.

Переключайтесь на Снайпера, выходите из укрытия и ползите по направлению к бочкам. Выберите место, где вас никто не видит, а вы можете подстрелить часового на дальней крыше в дальнем от вас углу. Покончив с этим часовым, ползите на выступ крыши за зелеными куполами. С этой позиции вы должны перестрелять трех часовых на соседней крыше. Ну а того, с которым разговаривает Шпион, он же и прикончит.

Переключайтесь на Диверсанта, дождавшись прохода патруля, пробегите за угол и лезьте на крышу. Установите пищалку поближе к стене и отползите за лестницу. Переключайтесь на Шпиона и идите к Диверсанту. Включайте пищалку, когда часовой на крыше уставится на нее, прикончите его. Переключайтесь на Диверсанта и ползите вокруг крыши к вертикальной лестнице. Недалеко от нее между перилами установите пищалку, а Диверсанта спрячьте за домиком слева. Включайте пищалку с таким расчетом, чтобы к ней сперва прибежал неподвижный часовой, а немного погодя и подвижный. Шпион должен прикончить их по очереди.

Диверсант пусть заберет пищалку и ползет к Снайперу, а Шпиона ведите на карниз над тюрьмой, где стоят два часовых. Сообразуясь с графиком движения

патруля, прикончите сперва левого, а потом правого. Теперь пора освобождать Разведчика.

Ведите Шпиона к дверям тюрьмы и выпустите Разведчика, но с таким расчетом, чтобы он успел за спиной патруля добежать до ближайшей двери и спрятаться за ней. Дождитесь, когда патруль пройдет мимо этой двери и скомандуйте Шпиону завести беседу с патрулем. Ведите Разведчика к Диверсанту и Снайперу. Потом проведите туда же и Шпиона.

Подведите Шпиона к домику с куполом и спрячьте так, чтобы его никто не видел. Переключившись на Диверсанта, поставьте пищалку в «мертвом» пространстве рядом со Шпионом. К ней должен прибежать подвижный часовой с соседней крыши (Диверсанта укройте за тюками). После того как Шпион прикончит этого часового, ведите его через висячий мостик на крышу, по которой ходят двое часовых. Сперва убейте северного в крайней восточной точке его маршрута, а когда к трупу прибежит второй, прикончите и его.

Теперь нужно снять неподвижного часового и спрятать труп там, где лежат два предыдущих. Внимательно следите за передвижениями часового на соседней крыше, а потом прикончите и его. Тело уберите в угол между стеной и лестницей. Теперь Шпион должен заговорить с левым верхним часовым, а снайпер в это время пусть убьет правого. Потом уберите и левого часового, сделать это может Диверсант.

Переключайтесь на Шпиона, идите через мостик, спускайтесь по лестнице на один уровень и прикончите бродящего там часового. После этого нужно снять часового, стоящего ниже того места, где вы спрятали три трупа, а потом еще двух, стоящих неподалеку.

Переключайтесь на Диверсанта и устанавливайте пищалку в том месте, где он прикончил последнего движущегося часового. Диверсанта спрячьте выше на крыше, а Шпиона подведите к пищалке. К пищалке прибежит стоящий ниже часовой, прикончите его, а потом и последнего часового на крышах. Его тело оттащите за груду тюков. Там же установите пищалку, а Диверсанта спрячьте выше уровнем.

К пищалке должны прибежать как минимум два часовых, а лучше, если три. Если не получится, поищите для нее другое место. После окончания манипуляций с пищалкой на дворе, кроме патруля, должен оставаться только часовой у края набережной и ходящий вокруг палатки.

Подведите всех людей поближе к лестнице во двор и переключайтесь на Шпиона. Заведите разговор с патрулем в крайней западной части его маршрута. Ведите всех бойцов к машине во дворе и сажайте в нее. Шпион может прекратить беседу и бежать к машине. Как только он в нее сядет, миссия закончится.

Тринадцатая миссия. Давид и Голиаф

Место действия: Франция

Дата: 15 мая 1944

Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер, Водитель

Задание: проникнуть в порт Гавр и взорвать немецкий линкор

После потери в Атлантике своего самого мощного линкора «Бисмарк» немцы не расстались с мыслью завоевать господство на море. По сведениям, доставленным участниками французского Сопротивления, они построили новый линкор, во всем подобный «Бисмарку». Сейчас он находится у достроечной стенки в пор-

ту Гавр. Там же базируются немецкие сверхмалые подводные лодки. Этим обстоятельством можно воспользоваться.

Ваши люди высажены с моря у самых ворот порта. На этот раз начальство не поскупилось и выделило вам надувную лодку. Однако проникнуть в порт весьма непросто: помимо массы часовых, дорогу в него перекрывают шлюзовые ворота. По счастью, через них время от времени проходят гражданские катера. Плавающим на них французским морякам все до лампочки, так что проскользнуть в ворота вместе с таким катером несложно.

На ближайшем к вам молу находятся четыре часовых: два неподвижных и два подвижных. С ними должен расправится Диверсант (только он может взобраться по вертикальной стенке на мол). Прежде всего внимательно изучите график движения часовых, он у них весьма путаный, со многими остановками. Ближайшего к вашей группе часового снять легко, но нужно обязательно оттащить его труп за ящик. За следующим подвижным часовым придется побегать. Пускайтесь за ним вдогонку, как только он повернет в крайней восточной точке маршрута. Потом отправляйтесь ползком к следующему часовому, не забывая при этом о ходящем на конце пирса. Труп оставьте лежать на месте, а Диверсанта спрячьте за левым ящиком. Последний часовой сам прибежит к трупу, тут вы его и прикончите. Отведите Диверсанта к товарищам и переключайтесь на Моряка.

На Моряка в этой миссии приходится львиная доля работы, и не только потому, что он один может управлять карликовой подводной лодкой. Первым делом включите акваланг и отправляйтесь к ближайшим шлюзовым воротам. Дождавшись прохода катера, вместе с ним проскользните на акваторию порта и плывите к спуску на западном молу. Когда часовой, заведующий воротами, вернется на свое место, выключайтесь из акваланга и прикончите его из гарпунного пистолета. Учтите, что он имеет неприятную особенность иногда ни с того ни с сего оборачиваться.

Плывите к спуску возле гаража. Там ходят два часовых, но маршруты у них довольно длинные, так что особых трудностей с ними не будет. Прежде всего нужно вылезти из воды и спрятаться с южной стороны восточной группы ящиков. Дождавшись подхода часового, прикончите его из гарпунного пистолета до того, как он заметит вас. Ни теряя ни минуты, бегите к гаражу и спрячьтесь справа от входа в него. Как только следующий часовой поравняется с вами, снимите его.

Теперь настала пора разобраться с часовым на конце мола. На первый взгляд, он кажется неподвижным, но это впечатление обманчиво. Иногда он вдруг поворачивается и делает десяток шагов к гаражу и обратно. А вообще-то особых хлопот с ним не будет, только учтите, что его иногда видит часовой на противоположном молу.

Входите в воду и плывите к западному молу. У самого выхода из воды мечется очень нервный часовой; выбрать момент, когда он на вас не смотрит, довольно трудно. Зато второй часовой довольно долго стоит на конце мола, и его там легко уложить.

Пришла пора перевезти всех своих людей на акваторию порта, заметить вас во время этой операции никто не может. Гребите к гаражу и высаживайте там Диверсанта, Сапера и Снайпера. Первых двух уложите возле гаража, а Снайпер пусть ползет на выступ мола. С этой позиции он должен расстрелять тройной патруль, когда он развернется возле ящиков и начнет удаляться. Как всегда, с патрулем нужно разбираться очень быстро. Снайпера тут же уложите, так как к трупам скоро прибежит часовой. Тем хуже для него. Теперь Снайпер может возвращаться в лодку, а действовать будет Диверсант.

Первым делом ему предстоит снять часовых у спуска на плотик, который пришвартован к подводной лодке. Хотя они стоят почти рядом, один из них не видит другого. Но зато обоих видит часовой у дальнего спуска, правда, всего на одно мгновение. Трупы же он не заметит. Теперь нужно убрать движущегося часового возле топливных танков. Прежде всего займите позицию за ящиками (в полный рост), а как только часовой отвернется от вас, бегите за ним и прикончите.

Теперь нужно выманить со своего места южного неподвижного часового. Установите пищалку на середине расстояния между бочками и ящиками прямо по линии взгляда часового. Отойдите к бочкам. Сообразуясь с графиком движения последнего подвижного часового, включайте пищалку и прикончите часового. Диверсанта тут же возвращайте на исходную позицию. Вскоре прибежит подвижный часовой, уберите и его. Часового возле линкора снять несложно, по самому краю пирса можно зайти ему за спину и прирезать. Снимите часового на конце пирса и откройте шлюзовые ворота. Диверсанту осталось прикончить часового возле подводной лодки, и он может возвращаться к своим товарищам.

Теперь Сапер должен заложить бомбу возле топливных танков. Посадите и его в лодку и гребите к выходу на юго-западный мол. Поставьте лодку слева от спуска почти вплотную к молу (но так, чтобы бойцы могли выходить из нее), высадите Сапера, Водителя и Моряка. Сапер пусть заляжет рядом с лодкой, Водитель возле пушки, а Моряк плывет к ПЛ. Забравшись в нее, он должен занять позицию возле выступа западного мола и оттуда выпустить торпеду по линкору. Сразу после взрыва поднимется тревога и появится танк, который вполне способен утопить вашу подводную лодку, так что полюбоваться взрывом вам не придется. Выпустив торпеду, тут же ведите лодку к южному выходу из порта.

Пока моряк управляет подводной лодкой, переключайтесь на Сапера и взрывайте бомбу. Сажайте Сапера в лодку. Когда подводная лодка с Моряком подойдет к воротам, там уже должен стоять один из двух сторожевых катеров. Выпустите по нему оставшуюся торпеду и ведите подводную лодку к надувной лодке. Пересаживайте в нее Моряка. Тем временем Водитель должен из пушки расстрелять последний катер. Вам осталось только довести лодку с бойцами до красного бакена.

Четырнадцатая миссия. День D приближается

Место действия: Франция

Дата: 25 мая 1944

Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер, Водитель

Задание: уничтожить четыре орудия береговой обороны в месте предполагаемой высадки союзников в Нормандии

При взгляде на карту становится дурно от обилия красных точек, изображающих немцев. Только если вы будете действовать неаккуратно и поднимется тревога, фрицев станет еще раза в два раза больше. На снаряжение начальство не поскупилось, и все ваши бойцы вооружены по максимуму. Однако в этой миссии не помешала бы баржа или подводная лодка, которая бы постоянно подвозила вам боеприпасы. Приблизительно посередине западной кромки карты стоит танк, если Водителю удастся до него добраться, миссию можно считать законченной.

В этой миссии вам предстоит определить место высадки: поначалу ваша группа сидит в ялике недалеко от берега. Заманчиво было бы высадиться поближе к танку, на северном берегу полуострова, но вам не удастся проплыть мимо двух скальных гряд, возле которых сидят пулеметчики. Собственно говоря, единственное место, где вы можете высадиться, находится прямо напротив ялика.

Подождав прохода патруля, гребите к берегу и высаживайте всех бойцов. Сапер должен поставить капкан на дорожке, протоптанной патрулем, после чего спрячьте всех за левой бетонной пирамидой. Расположите отряд в одну линию и дайте всем в руки пистолеты. Патруль заметит оставленные вами следы и побежит разбираться. Один из патрульных должен попасться в капкан, а по остальным открывайте огонь, как только это станет возможным.

Ползите всей группой на север, там есть скала, за которой как раз все смогут спрятаться. Теперь Диверсанту предстоит очень сложная задача: сообразуясь с графиком движения патруля и сектором обзора часового на скале, пробраться на север к обрыву и залезть на него. Снимите часового, Диверсант пока пусть полежит наверху.

Настала пора Саперу поупражняться с капканом – устанавливать его лучше всего на прямой, соединяющей скалы с деревом. Теперь Диверсант должен проползти на восток мимо забора, спуститься со скалы и спрятаться за угловым бункером. В этом ему могут помешать только два подвижных часовых, так что изучите их графики движения.

Настала пора поработать Снайперу. В этой миссии у него восемь патронов, однако не обольщайтесь, этого крайне мало. Держась вне сектора обзора часового у ворот, выберите позицию, с которой Снайпер сможет снять двух часовых на пушке – подвижного и левого неподвижного. Имейте в виду небольшую тонкость: ходящие внизу часовые не видят лежащие на крыше трупы, но если часовой падает у них на глазах, поднимают тревогу.

Предыдущая операция была необходима для того, чтобы Диверсант мог разобраться с двумя часовыми у ворот. Пищалкой тут воспользоваться невозможно, так что ему придется немного побегать. Труп подвижного часового нужно спрятать за бункером, а неподвижного вынести со двора. Во время этих занятий Диверсанта может застукать очень неприятный часовой, ходящий у проволочного заграждения, так что присматривайте за ним.

Теперь можно снять часового, бродящего между ящиками и караулкой, труп его нужно отнести за здание. Туда же пусть ползет Сапер. Следующего часового (который разворачивается возле караулки) будем убирать комплексным методом, пищалкой и капканом. Капкан нужно устанавливать между ящиками и караулкой, а пищалку шагов на десять дальше. Учтите, что полюбоваться на часового, попавшего в капкан, должны прибежать еще два подвижных часовых – со второй пушки и ходящий вдоль проволочного заграждения. Когда они подбегут к караулке, включайте пищалку, берите в руку нож и разбирайтесь с ними.

Переключайтесь на Диверсанта, залезайте на скалу и отправляйтесь на восток. Там на краю стоит часовой, расправиться с ним вам никто не мешает. Спускайтесь за спиной пулеметчика, прикончите его, а труп оттащите в угол скал. Второго пулеметчика убрать несколько сложнее, но сделать это надо обязательно. Ведите Снайпера и Водителя к Диверсанту. Водитель пока пусть отдохнет, а Снайперу предстоит активная стрельба по движущимся мишеням.

Вокруг пушки шляются четверо часовых, да еще один ходит поверху. Последним можно пока не заниматься, а вот четверых убрать нужно обязательно. Снайпера расположите напротив пушки вплотную к скале. Первым он должен снять левого часового, ходящего вокруг пушки, причем делать это нужно точно в правой поворотной точке. Снайпера тут же положите и ждите, когда прибегут остальные часовые. Там их всех и уложите.

Снайпер больше не понадобится, оставшийся у него патрон можете использовать по своему усмотрению. Диверсанта и Водителя подведите к воротам и расположите за спиной часового. Теперь нужно поставить пищалку так, чтобы за спиной отвернувшегося часового двое бойцов смогли проскользнуть во двор. Наверняка вам придется сделать несколько попыток, поскольку там нет никаких ориентиров и точное место для пищалки указать невозможно.

Хорошо бы было очистить этот двор от часовых, но сделать это очень трудно, да и особой необходимости нет. Чтобы добраться до танка, нужно убрать всего одного часового. Спрячьте Водителя недалеко от ворот, а Диверсант пусть ползет к западному бункеру. Укрывшись за большим камнем неподалеку, он должен выбрать момент и прикончить подвижного часового.

Прежде чем сажать Водителя в танк, убедитесь, что никто из ваших людей не пострадает при поднявшемся в лагере переполохе. Лучше всего, если вы спрячете всех (кроме Диверсанта, которого можно загнать в танк) за караулкой, где уже стоит Сапер.

Как действовать дальше, думается, вам ясно – уничтожьте всех мешающих часовых и патрульных (а их еще ох как много), заложите взрывчатку возле орудий и взрывайте ее. Почему-то на четыре орудия вам выдали всего три бомбы, однако недалеко от самого северного стоит несколько бочек с горючим. Осталось посадить всех в ялик и грести на восток к красному бакену.

Пятнадцатая миссия. Конец Мясника

Место действия: Франция

Дата: 26 августа 1944

Состав группы: Снайпер, Моряк, Водитель, Шпион

Задание: группенфюрер СС Гельмут Шлепер сбежал из Парижа перед вступлением в него Союзных войск. В настоящее время он находится в Компьене и готовится уехать в Берлин. Уничтожьте его и весь штаб СС в Компьене

В предыдущей миссии вам пришлось здорово попотеть. Однако считайте, что это была лишь легкая разминка перед серьезным делом. Эта миссия гораздо сложнее (похоже, командование вообще не верит, что ее можно выполнить, иначе оно не отнеслось к подготовке столь халатно). Помимо того, что действовать вам предстоит в городе (и не в восточном, со множеством укрытий и глухих уголков, а в европейском, где спрятаться почти негде), имеются и другие проблемы. Диверсант схватил насморк, врачи прописали ему постельный режим, поэтому придется воевать без него. Шпион, готовясь к миссии, решил погладить немецкий

мундир и прожег его в двух местах, так что ему предстоит добывать новый. Ну а Снайпер при выброске с парашютом растерял почти все патроны. Только Моряк, как всегда, в полном порядке, правда, неясно, что же он будет делать в городе, весьма далеком от моря?

Однако шутки в сторону, миссия предстоит действительно неимоверно тяжелая. На первый взгляд, даже выбраться из укрытия, где притаились ваши бойцы, невозможно. Один часовой ходит по набережной прямо напротив укрытия, другой патрулирует от будки в левой стороне до развалин храма, третий двигается по мосту, и все они прекрасно видят выход из вашего укрытия. Еще по набережной проходит патруль, но у него очень длинный маршрут, так что он-то вам не помеха.

Первым в дело вступает Шпион: пользуясь короткими моментами, когда все часовые не смотрят на развалины, он должен заползти в них и стать в полный рост в северо-западном углу. Там есть крошечное пространство, не просматриваемое заходящим в развалины часовым. Нужно дождаться его появления, прикончить и оттащить труп в тот же угол. Возвращайтесь обратно в укрытие. Переждав проход патруля, займитесь часовым на набережной. Ползти к нему нужно очень осторожно, в то время, когда он двигается на восток, не забывая при этом и о часовом на мосту. Труп часового оттащите в укрытие.

Ползите в развалины, дождитесь, когда часовой на мосту начнет удаляться от вас и ползите к парапету набережной (не забывайте про патруль).

Хотя Шпион будет лежать почти на виду, часовой его не заметит. Прикончите его и отнесите труп в развалины.

Теперь в дело вступает Моряк, оказывается, и в городе он вполне может употребить свои специфические способности. Ему предстоит проползти до восточного моста, пересечь его, спуститься к воде и нырнуть. Самый опасный для него часовой – тот, что на мосту. Моряк должен все время ползти за ним, сообразуясь с его остановками и метаниями. Благополучно добравшись до родной стихии, включайтесь в акваланг и плывите к западной лестнице. На нее периодически забредает часовой, спускаясь до самой воды, тут-то его и нужно убрать. Моряк пусть полежит рядом с трупом, а действовать дальше будет опять Шпион.

Ползите через мост и снимите часового на его противоположном конце, труп оттащите к Моряку. Теперь предстоит нелегкая операция по добыванию немецкого мундира. Он сушится на балконе над магазинами, один часовой ходит под балконом, а другой поверху. Порядок действия может быть таков: пока нижний часовой двигается к вам, ползите ему навстречу приблизительно до фонтана. Как только он повернет, вставайте и бегите к лестнице. У вас будет всего пара секунд на то, чтобы взобраться на балкон и надеть мундир.

Дальше дело пойдет полегче. Прикончите подвижного часового на балконе, потом неподвижного у лестницы. Забирайтесь на самый верх и разберитесь с тамошним часовым, убрать его нужно в самом дальнем углу, причем так, чтобы вас не застукал часовой у штаба напротив.

Пора приступать к основной части операции. Ведите Снайпера на крышу, где только что орудовал Шпион. Маршрут вам известен, но теперь будет несколько легче, поскольку Шпион может отвлекать наиболее опасных часовых. Расположите Снайпера в северо-восточном углу крыши, с этой позиции он может попасть в генерала, когда тот подходит к стене штаба. Тут есть один неприятный момент: вставшего для стрельбы Снайпера тут же замечают несколько часовых, причем совершенно непонятно, которые, поскольку их сектора обзора вроде бы на крышу

не заходят. Поэтому Снайпер сразу же после выстрела должен залечь и отползти на середину крыши. Но иногда он этого просто не успевает, так что будьте готовы повторить эпизод со стрельбой несколько раз.

После выстрела Снайпера, естественно, поднимется тревога, но вам она уже не страшна – генерала вы устранили, а силы врага увеличатся совсем незначительно. Кроме того, теперь Шпион может действовать смелее и не прятать трупы врагов. Основная его задача на следующем этапе – расчистить Водителю подходы к бензовозу. Действуйте методично и беспощадно, лучше всего убрать вообще всех часовых и оставить в городе одни патрули, хотя вряд ли у вас это получится.

Спрячьте Водителя, Снайпера и Моряка в лавочке в северо-западном углу карты и немного передохните, следующая операция потребует от вас немало сил. Переключайтесь на Шпиона и заведите разговор с патрулем на кладбище в том месте, где его не видит патруль на улице. Переключайтесь на Моряка и ползите на кладбище. Берите нож и расправляйтесь с патрулем. После устранения первого патрульного остальные двое примутся стрелять в Моряка, но если вы будете действовать быстро, то успеете прикончить их, прежде чем они прикончат вас. Израненного Моряка уложите возле грузовика, а Шпиона отправляйте к патрулю возле штаба. С ним надо заговорить так, чтобы он не видел штаб и дорогу к нему. Теперь Снайперу нужно убрать часового во дворе штаба, который доходит до ворот и видит часть дороги. Переключайтесь на Водителя, залезайте в бензовоз и отведите его к самым воротам штаба, но так, чтобы патрули во дворе вас не заметили. Водителя отведите к грузовику, а Снайпера уложите у входа на кладбище. С этой позиции он должен выстрелить в бензовоз, тот взорвется – и со штабом будет покончено. Если вы правильно выберете момент, уничтожите и патруль на улице (Шпион должен прекратить заговаривать ему зубы и отойти подальше).

Теперь сажайте всех в грузовик и, выбрав момент, езжайте на северо-запад. Между прочим, у Снайпера остался один патрон – вот что значит экономия.

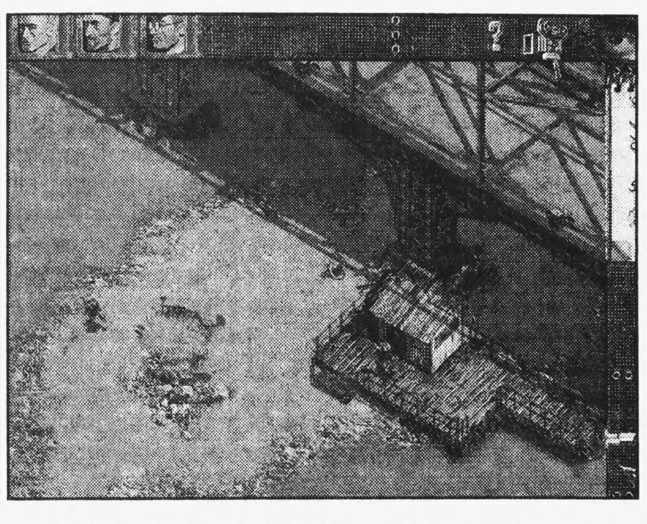
Шестнадцатая миссия. Остановить взрыв

Место действия: Бельгия
Дата: 4 сентября 1944
Состав группы: Снайпер, Моряк, Шпион
Задание: предотвратить взрыв моста через Маас

Союзное командование готовит десантную операцию для захвата мостов через многочисленные реки Бельгии и Голландии. Это необходимо для выхода главных сил союзных армий к сердцу Германии. Однако наиболее важный мост через Маас заминирован немцами и есть опасность, что он будет взорван при попытке его захватить. Ваша задача – ликвидировать четырех инженеров, ответственных за взрыв моста. Без них никто не сможет это сделать.

Ваша группа на этот раз еще меньше. Водитель отдыхает. Шпиону опять придется добывать себе мундир, но тут сделать это попроще. Главная сложность этой миссии в том, что все четыре инженера видят друг друга, и как только вы прикончите одного, остальные попытаются взорвать мост. Так что придется убирать всех четверых одновременно. Взрыв моста произойдет и при любой тревоге, так что до устранения инженеров действуйте очень осторожно.

Моряка сразу же загоняйте в воду, он должен ликвидировать часового, ходящего неподалеку по вашему берегу, а потом отправиться к острову посредине реки, где ходят двое инженеров. На северном берегу острова есть небольшая бухточ-



ка недалеко от детонатора, вот там Моряк пусть пока и поскучает.

Пора Шпиону отправляться за новым мундиром. Ползите к станции и прикончите часового, ходящего слева от нее, труп уберите за станцию. Чтобы вас не заметили часовые за железной дорогой, можно воспользоваться остановкой поезда. Но будьте осторожны: в игре случается какой-то сбой и иногда часовые все же могут вас заметить. Дождавшись следующего поезда (они тут ходят очень часто), ползите по перрону на запад. Остановитесь, не доходя до телеграфного столба, и дождитесь, когда часовой у дома повернется к вам спиной. Спускайтесь с платформы, пересекайте железнодорожные пути, ползите к дому и прячьтесь за ним. Снимите часового на углу дома, ходящего рядом, а потом и патрулирующего по дороге (за последним придется побегать). Спрячьте трупы.

Теперь осталось убрать часового у фонтана и спрятать его труп, чтобы можно было завладеть мундиром. Рядом с ним ходит патруль из трех человек, но, проявив сноровку, вы с этой задачей справитесь. Уберите часового возле будки с флагом, а потом ходящего возле трактора. Чтобы убрать последнего часового на дороге, опять воспользуйтесь проходом поезда. Таким же образом можно прикончить и часового у переезда, а его тело оттащить подальше.

Пришла пора разобраться с часовыми у моста, правый часовой не видит левого, так что начните с последнего. Трупы спрячьте за пулеметным бункером, туда же оттащите и второго часового у переезда. Шпион, насколько мог, расчистил дорогу Снайперу и теперь может отправляться на противоположный берег.

Снайперу первым делом нужно разобраться с тройным патрулем у железной дороги, дело привычное. После этого он должен заползти на мост и выбрать позицию, с которой он может снять инженеров на обоих берегах реки. Ну а Шпион пусть отправляется на остров выше по течению и начинает убирать часовых. Все они ребята дружные и постоянно бегают посмотреть на упавшего товарища, так что это дело нетрудное. Хорошо бы снять и часовых у моста, но один из них видит другого, а последнего наблюдают из пулеметного бункера, так что сделать это практически невозможно.

Настала пора приступить к устранению инженеров. Прежде всего Шпион должен заставить часового, присматривающего за инженером на западном берегу реки, отвернуться от подопечного. Потом Снайпер должен быстренько пристрелить двух инженеров и тут же залечь. Ну а Моряк пусть всплывает и прикончит двух оставшихся.

Пока не улеглась суматоха, отведите Шпиона к грузовику, а Моряка к месту высадки. Чтобы добраться до грузовика, ему предстоит повторить путь товарищей. Воз-

ле самого грузовика бродит патруль, Шпион должен с ним расправиться, выстрелив в одну из бочек. При этом можно невзначай уничтожить и грузовик, так что придется отодвинуть бочки подальше. Таскать их Шпион не умеет, но может толкать. Для этого нужно щёлкнуть на бочке, Шпион попытается стать на ее место и немножко подвинет. Повторив данную операцию достаточное число раз, вы обезопасите грузовик.

Выбрав безопасный момент, посадите всех в грузовик – и дело сделано.

Семнадцатая миссия. Перед закатом

Место действия: Франция
Дата: 28 ноября 1944
Состав группы: Диверсант, Моряк, Шпион
Задание: освободить из плена руководителя французского Сопротивления Клода Жильбера и четверых его товарищей

Не беспокойтесь, что вам придется командовать шайкой из пятерых штатских – вы будете руководить только их старшим, а остальные станут гуськом следовать за ним. Однако если немцы подстрелят хотя бы одного из них, миссия будет провалена.

Шпион на этот раз не забыл захватить мундир, ну а выздоровевший Диверсант очень пригодится. Интересной особенностью этой миссии является то, что вы можете управлять разводным мостом и устраивать пожар на территории тюрьмы, отрезав часть немцев от двора с пленниками, причем тупые патрульные будут ломиться через огонь и почти все при этом погибнут.

Первым делом переключайтесь на Шпиона и отправляйтесь через тюрьму к разводному мосту. По пути откройте ворота и вентиль на баке с мазутом, чтобы он образовал большую лужу. Включив разводной мост, возвращайтесь к мазутной луже. Займите позицию за стеной слева от ворот так, чтобы вас никто не видел. Дождитесь, когда часовой во дворе дойдет почти до крайней левой точки, и стреляйте в мазут. Бегите к разводному мосту и ждите, пока мимо вас не пробегут все часовые, решившие почему-то посмотреть на пожар с другой стороны, после этого разведите мост. Сколько точно часовых покинет свой пост, сказать трудно, но не менее трех-четырех.

Тут в игре есть какая-то ошибка, которой можно воспользоваться. Если вы несколько раз сохранитесь и загрузитесь, все новые и новые часовые и патрульные будут бегать к горящему мазуту и гибнуть в огне.

Таким образом можно извести почти всех часовых, но особой необходимости в этом нет, Шпион может покончить с ними и так.

Теперь нужно снять часовых у разводного моста, они смотрят друг на друга, но если Шпион заведет разговор с правым часовым, Диверсант сможет покончить с левым. После этого к трупу станут бегать часовые и патрульные, так что потщательнее спрячьте Диверсанта за грудой камней. Потом прикончите второго часового у разводного моста, часового на дороге и часового у стационарного моста.

Наверное, вы еще помните, как в одной из предыдущих миссий Моряк расправлялся с тройным патрулем на кладбище? Теперь такую же операцию предстоит провести Диверсанту и с патрулем у реки, но действовать нужно очень быстро, чтобы не успел вмешаться патруль на мосту. Ну а Моряк может нырять в воду и плыть к противоположному берегу, где у самой воды бродит часовой. Прежде чем снять его, дайте команду Шпиону отвлечь часового у караулки.

Теперь нужно бы прикончить пулеметчика, но прежде чем сделать это, нужно разобраться с двумя часовыми в северо-восточном углу карты. Один из них захо-

дит на мельницу, там его и нужно убрать, а второго можно кончать в любой точке маршрута, только нужно оттащить подальше его тело. Прикончив пулеметчика и отнеся труп к караулке, Шпион должен убрать двух часовых за штабом. Дождитесь, когда патруль начнет удаляться от вас, и снимите неподвижного часового; не теряя времени, бегите к подвижному и уберите его, прежде чем он успеет поднять тревогу. Трупы отнесите к грузовику.

Теперь есть два пути отвести вашу команду к грузовику: или прикончить патруль на мосту, или провести челночную операцию с надувной лодкой. Первый путь трудный, а второй нудный. Дело в том, что в лодку влезают только три человека, и заключенные без своего вожака отказываются в нее садиться. Так что приходится, используя через раз Диверсанта вместо балласта, гонять лодку туда-сюда, перевозя по одному человеку. Заманчивее выглядит первый путь, но прикончить всех трех патрульных так, чтобы никто из них не поднял тревоги, почти невозможно.

Так или иначе, но после посадки всех людей в грузовик миссия закончится.

Восемнадцатая миссия. Сила обстоятельств

Место действия: Бельгия
Дата: 16 декабря 1944
Состав группы: Диверсант, Моряк, Сапер, Водитель
Задание: взорвать мост через Маас

Да-да, тот самый мост, который вы с таким трудом отстояли в позапрошлой миссии! И это не дурость начальства, просто таково военное счастье. Операция по захвату мостов не удалась, а немцы предприняли наступление в Арденнах. Теперь только взрыв этого моста способен предотвратить окончательный разгром союзных армий в Бельгии.

Как видите, состав группы совершенно другой, это связано с изменившимся характером действий. Обстановка на поле боя тоже совершенно другая, инженеров нет и в помине, детонаторы убраны, появилось несколько новых патрулей и броневик. Видно, ваш предыдущий налет не прошел даром. Но самое главное — у немцев появился танк, захват его и является ключом к выполнению миссии.

Каким образом ваши бойцы умудрились забраться в укрытие, где они начинают миссию, совершенно непонятно. Чтобы выбраться оттуда, вам предстоит немало поработать. Прежде всего отведите Моряка, Сапера и Водителя вдоль восточной кромки карты как можно дальше на север, но так, чтобы их никто не видел. Диверсант же должен установить пищалку шагах в пяти от стены, а сам спрятаться там, где были Моряк и Сапер. Пищалку надо включать, когда приблизится часовой, движущийся слева от развалин. Он побежит к ней, огибая развалины с юга, а Диверсант должен обогнуть развалины с юга и спрятаться точно в углу. Следите за сектором обзора неподвижного часового, в одной точке придется перемещаться, когда он отведет взгляд.

Теперь пищалку можно выключить и поднять Диверсанта в полный рост. Когда часовой убедится, что ничего интересного в пищалке нет, и вернется на свой маршрут, он будет проходить совсем рядом с Диверсантом, тут его и надо прирезать. На это у вас будет не более секунды, так что не мешкайте. Труп надо спрятать в самый угол и заняться вторым подвижным часовым. Переместите пищалку еще на пару шагов, причем она должна стоять так, чтобы неподвижный часовой

не видел стоящего у пищалки подвижного. Пожалуй, это была самая трудная часть миссии, дальше все пойдет легче.

Уберите двух неподвижных часовых и спрячьте их тела за стеной у караулки. Туда же приведите Сапера, а Моряка и Водителя отведите в исходную точку. Дождавшись подхода патруля, бросайте гранату так, чтобы уничтожить и патруль, и караулку. На взрыв прибегут патрульные и часовые, дождитесь, когда их соберется побольше, и кидайте вторую гранату. Оптимальным будет, если вы уничтожите и патруль с той стороны шоссе, и южный, ну а тот, что ходит мимо сохнущего белья, легко переловить капканом. С южной стороны дома есть дверь, Сапер может поставить капкан перед ней и спрятаться в доме (туда же лучше отвести и остальных бойцов). Поймать в капкан нужно только двух патрульных, а последнего должен прикончить Диверсант, причем – когда он будет выходить на шоссе. В этом случае прибежит еще один часовой с дороги, и его можно будет пристрелить.

Теперь берите бочку, стоящую у телеграфного столба (если там все еще бродит часовой, покончить с ним нетрудно) и тащите ее в то место, где разворачивается броневик. Дождавшись его, стреляйте в бочку и прячьте Диверсанта в доме. А теперь начнется что-то необыкновенное.

К обломкам броневика побегут часовые и патрульные со станции, кто-то из них непременно попадет под поезд. Заметив свеженький труп, кто-нибудь из часовых опять поднимет тревогу, и побежит новый патруль, половину которого тоже задавит поезд. Короче говоря, на станции будет твориться невообразимая суматоха, пока поезда не передавят практически всех фрицев. Если же тревога уляжется, а немцев все еще будет многовато, поставьте пищалку напротив станции и устройте новый переполох. В идеале, вокруг станции вообще не должно никого остаться, но если пара-тройка часовых уцелеет, расправиться с ними не составит труда.

Теперь ведите всех бойцов на берег, только следите, чтобы из них никто не угодил под паровоз. Переключайтесь на Моряка и плывите на другой берег. Там на острове находится надувная лодка, охраняемая пятью часовыми. Первым делом прикончите самого восточного часового, тут же ныряйте и плывите к лодке. Когда все часовые налюбуются трупом и вернутся на маршрут, прикончите часового у лодки, потом ходящего рядом, а потом и оставшихся двух. Имейте в виду, что может прибежать и патруль, так что одним глазом присматривайте за ним.

Теперь можно переправить Водителя и Сапера на остров, Диверсант же свое дело в этой миссии сделал и может отдыхать. Уложив Сапера и Водителя возле лодки, переключайтесь на Моряка и плывите по направлению к мосту. Выбирайтесь на берег в районе первых палаток и тут же ложитесь. Все остальные действия нужно сообразовывать с графиком движения патруля. Учтите, что ходит он довольно быстро и непросматриваемых зон у него нет. Моряку придется немало поползать, чтобы его не смогли заметить.

Между сдвоенными палатками стоит часовой, однако он не просто стоит, а время от времени проходит туда-сюда. Однако это не может служить для вас серьезным затруднением. Труп оставьте на месте, тогда к нему прибежит часовой от дома. Ну а если и не прибежит, расправиться с ним несложно, как и с неподвижным часовым у палатки. Теперь осталось прикончить часового, бродящего между палаток. Если вы правильно выберете момент, его тело никто не увидит и трево-

ги не будет. Если же тревога возникнет, на дорогу выедет броневик, это несколько усложнит дальнейшие действия.

Спрячьте Моряка в восточном доме и переключайтесь на Водителя. Ему предстоит сложная задача – за спиной патруля добраться до убежища Моряка, потом проползти до красного дома и спрятаться в нем. Последнее вообще-то не обязательно, можно сразу ползти к танку, но лучше устроить себе небольшую передышку.

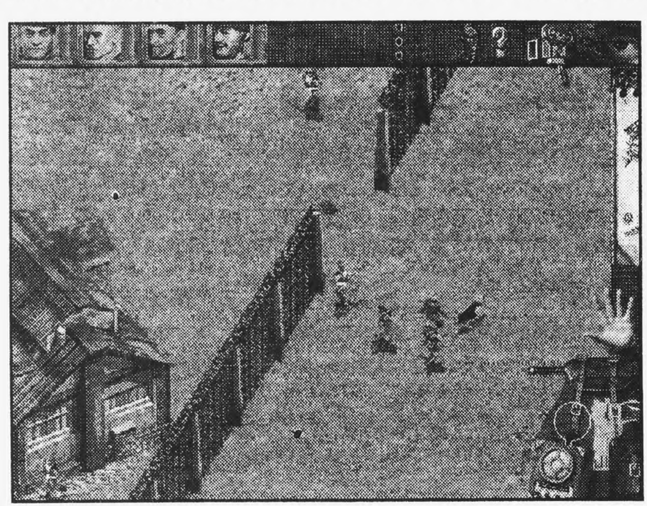
Опыт танковых боев у вас уже немалый, к тому же на этот раз танк вооружен пушкой, так что отведите душу и покрошите всех фрицев в мелкий винегрет. Можно даже и мост взорвать выстрелом из танковой пушки, но лучше все же дать поработать Саперу. Взрывчатка находится на островке у средины моста, а закладывать ее нужно там, где уже лежат ящики с динамитом. Эвакуация после миссии происходит так же, как и в прошлый раз.

Девятнадцатая миссия. Сорванная месть

Место действия: Германия
Дата: 12 января 1945
Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер
Задание: уничтожить три стартовые установки ракет Фау-2 в Ольденбурге

Ракетная база находится на одном берегу реки, а ваш отряд высадился на другом. У Моряка есть надувная лодка, но воспользоваться ею нельзя – слишком крутые берега. Единственный путь на другой берег – узкоколейка. На территорию базы можно попасть по транспортеру в юго-западном углу, но он работает в обратном направлении, так что сначала кто-то должен его переключить, а пульт управления находится за оградой. Для охраны базы немцы используют караульных собак, они не только могут покусать ваших бойцов, но и очень чутко реагируют на их появление и принимаются лаять, привлекая внимание часовых.

Сперва Снайпер должен прикончить часового, патрулирующего район слева от места высадки (хорошо бы это дело поручить Диверсанту, но это очень сложно). Уложить его нужно точно в тот момент, когда он находится за скалой. Следующим нужно убрать часового над въездом в шахту, выбрав момент, когда его никто не видит. Спрячьте Диверсанта за скалой, где лежит первый труп, и с этой позиции пробегитесь за ближайшим часовым, труп отнесите за танковый ангар. Это место будет служить складом и для всех последующих часовых.



Поставьте пищалку между скалой и ангаром, а Диверсанта укройте слева от скалы. К пищалке прибегут двое часовых, прикончите их и спрячьте трупы. Теперь Снайпер

может снять часового между въездом в шахту, а Диверсант убрать его тело. Установите пищалку шагов на десять севернее правой вагонетки с углем, но вне поля зрения часового возле кучи угля, а Диверсанта уложите возле вагонеток. Включать пищалку нужно, когда часовой у вагонеток дойдет до восточной точки маршрута, а часовой, ходящий левее ящиков с углем, отойдет подальше. Присоедините его тело к предыдущим.

Переместите пищалку к левой вагонетке и заманите подвижного часового у ящиков. Теперь можно прикончить часового у входа в шахту. Поставьте пищалку несколько левее ящиков с углем, спрячьте Диверсанта у кучи и расправьтесь еще с двумя часовыми.

Теперь переправе может помешать только часовой у моста, но прежде чем расправиться с ним, поместите Диверсанта, Сапера и Моряка точно за спиной пулеметчика так, чтобы никого из них не мог заметить патруль. Выберите для Снайпера место неподалеку от пустой вагонетки и оттуда прикончите часового у моста. Завалить его надо в тот момент, когда, двигаясь на север, он пересечет железную дорогу, в этой точке его заметят не скоро.

Присоединяйте Снайпера к остальным и ползите через мост на другой берег, внимательно следя за перемещением патруля. Укройтесь за кучей ящиков. Ближайшего часового снять несложно, его никто не видит, так что проблем у Диверсанта не возникнет.

Теперь Снайпер должен занять позицию у груды камней юго-западнее ящиков с углем. Ему предстоит убрать двух часовых возле угла базы. Самое трудное тут – выбрать момент. Часового с более длинным маршрутом нужно уложить, когда он скрыт стеной от собаки в клетке и часовых на дворе, а другого – в северной точке его маршрута, причем эти два события должны почти совпасть. Вставшего для стрельбы Снайпера заметит пулеметчик на другом берегу, так что сразу ложитесь и ползите к дому с трубами (можно пока укрыть в нем всех, кроме Диверсанта).

Установите пищалку за спиной часового у пульта управления транспортером и ползите к каменной стене в углу базы. Пищалку нужно включать, когда подвижный часовой почти дойдет до угла клетки с собакой. Теперь оба часовых надолго отвлечены, и можно проникнуть на территорию базы. Основной помехой в этом является собака, она ведь не просто мечется по клетке, а, как и положено дисциплинированной немецкой собаке, несет службу. Маршрут у нее довольно путаный, и самый большой промежуток, когда она не смотрит на стену, не превышает десяти секунд. Вот за это время Диверсант и должен перелезть через стену и забежать за угол клетки. Дело это очень трудное, поэтому можно посоветовать первого в этой миссии часового убирать не Снайперу, а Диверсанту. Тогда Снайпер может спокойно пристрелить собаку в углу клетки. Однако и такой вариант немногим проще, так что выбирайте сами.

Оказавшись на дворе, Диверсант должен прикончить двух уставившихся на пищалку часовых, переключить транспортер (чтобы он поехал в обратную сторону, нужно нажать только один раз), а потом убрать еще четырех часовых у ракет. Последнее так просто, что рассказывать об этом не будем, только не забывайте о приезжающей время от времени на базу машине.

Теперь ведите на территорию базы Сапера. Учтите, что он упадет в месте, просматриваемом собакой (если она еще жива), так что выберите подходящий момент. Диверсанту предстоит убрать часового у южных ворот (для того, чтобы Сапер мог покинуть территорию). После этого отведите Диверсанта к Моряку и

Снайперу и принимайтесь закладывать бомбы. Их всего две, а взорвать предстоит четыре объекта – три ракеты и пулеметную вышку. Одну бомбу заложите между центральной и правой ракетой, а вторую – между левой ракетой и вышкой (там стоят четыре бочки). На базе остался еще один часовой, а второй бродит за оградой, присматривайте за ними.

Теперь отведите всех четверых бойцов к северо-западному углу базы и взрывайте бомбы. Бегите к лодке, по пути прикончите часового, садитесь в лодку и гребите вниз по течению.

Двадцатая миссия. Операция «Валгалла»

Место действия: Германия
Дата: 11 февраля 1945
Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер, Водитель, Шпион
Задание: уничтожить секретный объект в замке Гюндельфинген, на котором практически закончено создание немецкой атомной бомбы

До сих пор вам приходилось выполнять всякие локальные задачи, но вот, наконец, наступила пора спасать нашу планету. Немцы заканчивают создание ядерного оружия и собираются пустить его в дело. У них уже приготовлены две ракеты, способные донести атомный заряд до Лондона и Москвы.

Кроме хорошо охраняемых ворот, в замок есть еще два пути, Моряк может проникнуть внутрь по подводному туннелю, но для этого кто-нибудь должен привести в действие механизм подъема решетки. А Диверсант может вскарабкаться по отвесной стене в юго-западной стороне замка. Этим путем мы и воспользуемся.

У самого края стены ходит часовой, так что Диверсанту придется переждать его проход, вися на стене, а потом забраться наверх и прикончить его. Часового на краю стены у пушки убрать несложно, только подождите, когда отвернется патрульный ниже этажом. Теперь ползите за груду ящиков и установите пищалку у стены, вам нужно заманить туда подвижного часового, но так, чтобы его не видели неподвижные. Переставьте пищалку в самый угол, а Диверсанта спрячьте за пушкой. Часовой у ящиков уставится на пищалку и выпустит из виду часового у пушки, а тот не должен ничего слышать и будет дальше смотреть вперед. Снимите обоих часовых, но имейте в виду, что на них иногда бросает взгляд часовой, стоящий выше этажом.

Теперь забирайтесь по двум лестницам на самый верх, там на башне стоит часовой, который видит весь двор, прикончите его. Спускайтесь вниз и вдоль стеночки ползите к лестнице на крышу (в одном месте придется немного подождать, чтобы вас не заметил часовой в углу). Снимите двух часовых на крыше, а потом и стоящего этажом ниже (в углу между лестницами).

Теперь вам предстоит убрать двух неподвижных и одного подвижного часового на краю стены. Действовать будем так: спускайтесь по лестнице и вдоль стеночки ползите до первого угла, дождитесь, когда часовой, двигаясь на запад, потеряет вас из виду, вставайте в полный рост и бегите за ним с ножом в руке. Времени будет в обрез. Разберитесь с двумя оставшимися часовыми, оттащите все трупы в угол и спускайтесь на стену, окружающую двор.

Прежде всего выясните, в какой точке ходящий по стене часовой не видит лежащего человека, и отведите туда Диверсанта. Как только часовой остановится в крайней западной точке маршрута, ползите за ним с ножом. Если вам повезет, вы прикончите часового и вас никто не заметит, ну а если нет – операцию придет-

ся повторить. Проползите по стене дальше, по пути разбираясь с часовыми. Вам нужно ликвидировать всех часовых до обрыва (там, где лестница на следующий уровень) и двух на следующем уровне. Если с какими-то будет очень трудно справиться, Снайпер может израсходовать три патрона, но не больше, последний у него должен остаться (не бойтесь, не для себя, а для пушкаря).

Установите пищалку над механизмом, поднимающим решетку в туннеле. После того как вы ее включите, подвижный часовой побежит к ней в обход по стене. Подстерегите его на этом маршруте и прикончите. Выключайте пищалку, спускайтесь во двор замка по вертикальной лестнице и разберитесь с двумя ближайшими часовыми. Угол между стеной и караулкой будет служить складом трупов, пока вы не очистите территорию до шоссе, так что положите туда первые два тела.

Поднимайте решетку и ведите Моряка через туннель в замок, пока он пусть посидит в луже, не всплывая. Установите пищалку возле подъемного механизма, а Диверсанта спрячьте южнее лужи за мешками с песком. Когда подвижный часовой побежит к пищалке, переключитесь на Моряка, пропустив мимо себя часового, всплывайте и прикончите его. Моряка опять загоните в лужу.

Часового между мешками с песком достаточно немножко подтолкнуть, чтобы он увидел труп своего приятеля и побежал к нему. Толкать будет Диверсант, а Моряк повторит предыдущую операцию. Ну а если у вас что-то не сойдется, воспользуйтесь пищалкой.

Теперь нужно расправиться с одним из двух часовых, тренирующихся в стрельбе. Объедините Моряка и Диверсанта в группу и ведите вдоль стены к воротам. Установив пищалку возле второго столба второй от ворот стенки из мешков с песком, спрячьте обоих бойцов за ближней к воротам. Стрелок, услышав пищалку, побежит к ней, тут его прикончит Диверсант, но при этом его заметит часовой у караулки. Однако Диверсант быстро ляжет и поползет к луже. Часовой не станет поднимать тревогу, а побежит разбираться сам, и на пути его подстережет Моряк. Оба тела нужно отправить в угол.

Моряк больше не понадобится, поднимите его на стену и где-нибудь там пристройте. Диверсант же должен убрать двух оставшихся на стрельбище часовых (это элементарно, только не забудьте спрятать трупы) и вернуться к воротам. Установите пищалку в проеме между стенками, включите и тут же выключите ее. Ближайший часовой побежит к пищалке, а дальний только посмотрит и отвернется. Что делать дальше, надеюсь, ясно (трупы – в угол).

Правая от шоссе сторона очищена, пора переходить на другую. Совершая все последующие действия, не забывайте о ходящем по шоссе патруле. Маршрут у него очень длинный, так что времени на каждую акцию у вас будет достаточно, только не оставляйте на виду трупы. Прежде всего установите пищалку возле юго-западного угла ближайшего к воротам домика и спрячьтесь в угол между ним и пристройкой. К пищалке прибегут два часовых, расправьтесь с обоими.

Теперь пришла пора очистить ворота. Стоящие в проеме часовые видят друг друга, так что вам придется подняться на стену и установить пищалку в нескольких шагах от правой башенки. Спускайтесь во двор и, заняв позицию слева от ворот, включайте пищалку. Теперь один часовой не видит другого, так что можно прикончить обоих и убрать трупы, только присматривайте за наружным патрулем. Выключите пищалку и прикончите часовых у моста, они друг друга не видят, так что сложностей тут никаких нет.

Заберите пищалку, спускайтесь во двор и ползите вдоль стены ко второму от ворот домику. Пищалку установите возле его угла, а Диверсанта спрячьте возле следующего дома. Включив пищалку, вы сможете покончить еще с двумя часовыми. Переставьте пищалку за спину ближнего к западным воротам часового, а Диверсанта отведите к караулке (там стоит еще один часовой). Включайте пищалку и прикончите сперва одного, а потом другого.

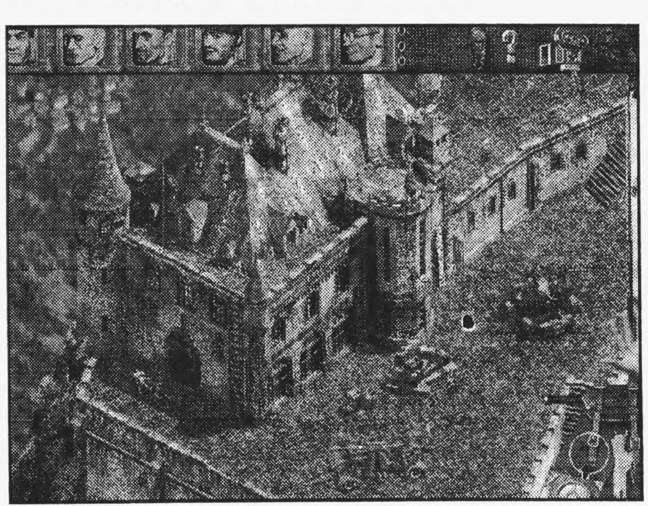
Теперь предстоит убрать часового возле ворот, мешающего до них добраться. Установите пищалку между воротами и домом, часовой побежит к ней, а вам предстоит обогнуть дом и выйти ему за спину. Только учтите, что дальний часовой у стены каким-то непонятным образом видит часть пространства, на котором вам предстоит действовать.

Снимите часового между домами, чтобы далеко не таскать труп, поставьте на него бочку. Потом заманите сюда же подвижного часового и поступите с ним так же. Чтобы отвлечь часового у стены от ворот, установите пищалку за ближайшим к нему домиком, к ней прибежит подвижный часовой, но он пока вас не интересует.

Часовые в проеме ворот друг друга не видят, ну а стоящими снаружи можно вовсе не заниматься, они не мешают Шпиону проникнуть во двор. Часового у стены убрать довольно трудно, куда ни ставь пищалку, он все же умудряется бросать взгляд на все подходы к себе, возможно, вам придется опять слазать на стену. Зато часового у мундира снять проще простого, он готов бежать куда угодно.

Оставшиеся два часовых, хотя вроде бы и смотрят на мундир, но помешать Шпиону стащить его не могут, только нужно ползти по очень сложной траектории. Переодевшись, Шпион может расправиться с оставшимися в этом углу четырьмя часовыми, хотя это и не обязательно.

Теперь вам нужно отвести Шпиона и Диверсанта на северо-восточную башню замка, где возле пушки торчат три часовых. Шпион пусть заговаривает зубы подвижному часовому, а Диверсант поставит пищалку у края стены и прикончит неподвижных (а потом и подвижного). Двигайтесь дальше по крыше, убирая по пути часовых таким же приемом. Хотя вообще-то можно остальных оставить пока пожить и расправиться с ними позднее.



Настала пора отвести в замок всех ваших людей. Сапера поднимите к Моряку, Водителя спрячьте за углом восточной караулки (там, где груда трупов), а Снайпер должен на крыше где-то неподалеку найти точку, с которой он может попасть в пушкаря. Шпион тем временем должен убрать трех часовых, стоящих на втором ярусе замка у двора с ракетами (двоих неподалеку от танка и одного над повозкой со снарядами).

Отведите Шпиона к танку и поставьте за спиной часового, в самом дальнем углу (которого никто не видит, кроме проходящего патруля). Дальнейшую операцию нужно проводить очень четко, замысел ее таков: когда патруль начнет удаляться от Шпиона, Водитель начинает ползти к танку. Тем временем Шпион одного за другим убирает трех мешающих Водителю часовых. Как только Водитель добирается до танка, Снайпер стреляет в пушкаря, тут же ложится и ползет подальше в сторону. Водитель забирается в танк и разносит все к черту (в том числе и обе ракеты).

Как воевать на танке, учить вас не надо, но имейте в виду, что многоярусный ландшафт не позволит вам расстрелять всех часовых (из тех, которые не побегут к вам сами), поэтому придется поработать и Шпиону. Когда двор будет очищен от неприятеля, Сапер заложит бомбу возле штаба, и можно уносить ноги через западные ворота замка.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ВСЕГО ЭТОГО МАЛО

Уничтожение атомной бомбы лишило германское командование последних надежд. На всех фронтах гитлеровцы отступали, европейские столицы одна за другой переходили в руки союзников. Потом пал Берлин, Гитлер и его приближенные понесли заслуженную кару. А что же в это время делал славный отряд коммандос, неужели сидел без дела, пожиная заслуженные лавры? Ой, не верится! Поиск и захват немецких военных секретов, погоня за скрывшимися военными преступниками и многое другое, чем пришлось в конце войны заниматься союзным спецслужбам, никак не могли обойтись без славной команды профессионалов.

Вторая мировая война отнюдь не стала последней войной, как многие надеялись в мае сорок пятого. За ней последовало множество локальных конфликтов и одна большая и долгая война, правда, холодная. Так что и после победы над Германией профессионалам было чем заняться. Вы помните, что кроме прочих в списке талантов Шпиона числится владение русским языком? Надо думать, это неспроста. Так что рекомендую вам держать порох сухим и постоянно совершенствовать свое мастерство – продолжение приключений коммандос последует непременно.

Владимир Веселов, клуб «Game Galaxy»

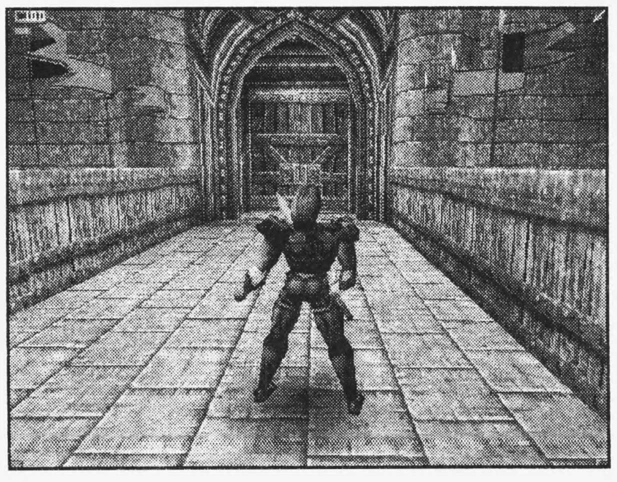
DEATHTRAP DUNGEON

Разработчик	Asylum Studios
Издатель	Eidos Interactive
Выход	май 1998 г.
Жанр	3D-action + RPG
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (реком. Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (реком. 32 Мб)
Привод CD-ROM – 4-х (реком. 8-х)
Желательна видеоплата с 4 Мб и 3D-ускоритель

Компания Eidos до недавнего времени была известна в основном как «мама» импозантной девушки Лары Крофт, героини двух суперпопулярных серий игры Tomb Raider. Но пришло время новых героев, которые готовы использовать всевозможные средства убиения ближнего своего, да и дальнего тоже. На этот раз Deathtrap Dungeon погружает игромана в фэнтезийную атмосферу средневековых замков, темной магии и воинской удали отдельных героически настроенных персонажей. Несомненный плюс игры – это достаточно низкие системные требования, поэтому в борьбу за освобождение мирных жителей от огнедышащих драконов и попутное избавление замка от излишних сокровищ смогут включиться широкие массы любителей книг дедушки Толкиена, да и просто желающих повышибать из врагов дух в очень красивой и увлекательной манере.

Создатели игры постарались на славу и проработали характеры и поведение всех тварей. Перед тем как взорваться, механизмы забавно дрыгают конечностями, клоуны любят чихнуть на вас в самый разгар боя, рыцари стучат о щиты, требуя продолжения поединка. Самое приятное то, что не требуется убивать их всех. Даже если необходимо уничтожить некоторых тварей, то это можно сделать очень разнообразно. Враг слишком силен для вас? Заманите его в ловушку, включите невидимость, просто пробегите быстро мимо, не ввязываясь в драку. Звук просто великолепен, он не только красив, но и функционален, помогает услышать приближающихся тварей, найти точку сохранения по характерному звучанию, да и вообще люди, занимавшиеся написанием музыки к игре, даром свой хлеб не



ели. Мелодии ненавязчивы, подходят к характеру уровня, хорошо создают необходимый боевой настрой.

Система оружия реализована осмысленно: нежить боится серебра, жесткий панцирь муравьев лучше всего пробивается молотом, каменные твари безразличны к атакам мечом. Об атаках, проводимых вашим героем, стоит сказать особо. Авторы не пожелали сажать на различные удары полклавиатуры, не додумались до такого ужаса, чтобы управлять оружием с помощью мышки, а подошли к делу с другой стороны и позволили лишь три типа ударов. Но зато каких ударов! Каждый из них по-своему хорош и сбалансирован таким образом, что нельзя на протяжении всей игры только одним и пользоваться. Кстати, оружие имеет свойство портиться, правда, это относится к хрупкому магическому вооружению. Есть богатый арсенал дистанционного оружия, обширный репертуар заклятий, набор зелий и оберегов. Добрый совет: выбирайте в герои «Цепного пса» – это наш человек! С таким можно и в разведку пойти, и врагов в капусту изрубить. Фигурка же дамочки внушает намного меньше уважения: чтобы подняться хотя бы до уровня Лары, ей еще надо много потрудиться.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Вы, наверное, обратили внимание, что полное название игры – Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon. Дело в том, что данную игру придумала вовсе не Asylum Studios или Eidos Interactive, и появилась она впервые вовсе не на PC или приставке.

В старые добрые времена (первая половина восьмидесятых годов), когда компьютерные игры производили зрелище скорее смехотворное, чем увлекательное, на усиленно «загнивавшем» в то время Западе появилось новое развлечение – книжки-игрушки (Gamebooks).

Они представляли собой истории, разрезанные на множество маленьких кусочков, между которыми и лавировал читатель, выбирая тот или иной вариант развития сюжета. При помощи бумаги, карандаша, стирательной резинки и обычного игрального кубика (с цифрами от 1 до 6) можно было победить дюжину злобных гоблинов, колдуна или даже демона. Реализовывалось это при помощи весьма оригинальной системы «боя». К сожалению, сейчас рассказать об этом нет возможности. Но если вам, уважаемые игроманы, станет интересно, тогда пишите, и мы с удовольствием углубимся в описание сего замечательного предмета.

Надо сказать, что, несмотря на кажущуюся простоту, лучшие образцы книжек-игрушек и поныне вполне могут соперничать с самыми закрученными компьютерными играми (по крайней мере, по части оригинальности и проработанности сюжета).

Deathtrap Dungeon – как раз такая книжка. Создал ее Ян Ливингстон, который вместе со Стивом Джексоном (Steve Jackson) основал одну из самых интересных и коммерчески успешных серий книжек-игрушек под общим названием Fighting Fantasy. Надо заметить, что компьютерная игра получилась несколько слабее своего «бумажного» оригинала, у которого, кстати сказать, было даже продолжение – Trial of Champions (для книжек-игрушек из данной серии случай крайне редкий).

Сюжет у Deathtrap Dungeon прост, как и все гениальное. В городе Fang живет барон по имени Sukomwit. Для прославления своего города (а также и самого себя) он придумал жестокую забаву – создал подземелье, напичканное разнообразными ловушками и населенное всякой нечистью (и где только барон таких красавцев отыскал?). Каждый, считающий себя героем, может попытаться пройти подземелье. В случае удачи он получит большую, ну очень большую кучу денег. А если ему не повезет... Ну, как говорится, легкой жизни никто не обещал.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Используется клавиша F1. Далее следует нажимать клавиши с соответствующими цифрами – 1, 2, 3 и т. д.

Магическое оружие ломается через определенное количество ударов, им нанесенных. Из чего вытекает, что наиболее эффективно пользоваться типом удара сверху вниз, который является наиболее мощным. Чем меньше ударов вы нанесете для убиения конкретного врага, тем на большее количество тварей хватит одного магического меча.

С каждым следующим ударом сила очарованного оружия снижается, это видно даже невооруженным глазом, если понаблюдать за яркостью оставляемого в воздухе следа во время взмаха. Удар в пустоту не уменьшает силу оружия, ее снижает только соприкосновение с телом противника. При этом неважно, отбил тот удар или вы попали в незащищенное место и нанесли врагу рану.

Каждое магическое оружие всегда наносит удар сильнее, чем обычное, несмотря на тип противника и обстоятельства использования.

Но не пользуйтесь серебряным мечом или магическим топором, чтобы убивать жалких карликов или орков, так вы лишь бесцельно растратите его силу.

1. Меч обыкновенный. Ну что можно сказать? Применяется чаще всего и дается герою изначально. Не портится, не ломается. Обладает невысокой силой, но трех-четырех ударов хватает любому середнячку. Слабаки умирают после одного-двух попаданий. Против сильных монстров малоэффективен.

2. Молот обыкновенный. Гораздо интересней предыдущего оружия. Также не ломается и применяется против монстров с жесткой чешуей (типа муравьев и пауков). Для удара необходим предварительный долгий размах, поэтому довольно медлителен. Муравьи убиваются с одного удара.

3. Красный меч. Напоен силою огня, дается очень редко. Применяется против боссов (король демонов Аграш на уровне Pits) и в финальной схватке с алым драконом.

4. Черный меч. Хранит в себе частичку Тьмы, являясь единственным оружием, способным пробить шкуру фиолетового дракона. Дается только один раз в конце игры.

5. Серебряный меч. Сделан из чистого серебра, к тому же на его лезвие магическим образом нанесены специальные руны, позволяющие благородному металлу проникать не только в нежить осязаемую, но и в призрачную. Особо эффективен против скелетов, зомби, рыцарей Тьмы. Единственное оружие, обрывающее связь призрака с материальным миром. Как увидите гробы, из которых обязательно вылезут старички с косой, сразу нажимайте клавишу 5.

6. Отравленный меч. При изготовлении впитал в себя самые сильнодействующие яды. Превосходен как против сильных монстров типа медуз, так и против боссов. Важная особенность: с одного удара валит любого гигантского паука. Запомните – отравленный меч пригодится во многих ситуациях.

7. Волшебный молот. Великий молот, инкрустированный драгоценными камнями и заговоренный таким образом, чтобы уничтожать каменных монстров. Против сильных врагов действует чрезвычайно хорошо, но старайтесь его приберечь на черный день встречи именно с каменными.

8. Кулак. Поклонникам ирландских кулачных боев рекомендуется, всем остальным, желающим выжить в мире смертельных ловушек, – нет.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНЕГО ДЕЙСТВИЯ

Для этого вида оружия используется клавиша F2.

1. Мушкет или ружье. Стреляет дробью. Наиболее подходит для средних и близких дистанций, где высокая кучность является ощутимым плюсом. Дробь не сразу достигает цели, поэтому по быстро передвигающимся мишеням лучше огонь не вести. Применяйте против сильных врагов-одиночек или против вражеских стрелков.

2. Бомба. Чем дольше вы держите кнопку выстрела, тем дальше полетит бомба. Взрыв происходит через некоторое время после броска, постарайтесь не попасть в радиус взрыва сами. Результативна против врагов, находящихся снизу, и против медленных тварей.

3. Миномет. Стреляет минами, которые взрываются при соприкосновении с противником или по прошествии определенного времени. Высокая скорострельность и приличная дальность делают миномет любимой игрушкой профессионалов. Кидайте мины в окна к врагам, швыряйте под ноги роботам, обстреливайте тварей снизу – способов применения уйма.

4. Гранатомет. Заряды к нему встречаются довольно редко. Перед выстрелом и вылетом гранаты должен пройти значительный промежуток времени, поэтому не стреляйте по мчащимся на вас со всех ног врагам. Расчищайте гранатометом густозаселенные комнаты. Обычно попадание вызывает мгновенную смерть монстра, однако некоторые сверхстойкие механизмы и боссы способны выдержать и пару залпов.

5. Огнемет. Очень быстро жрет топливо, зато обладает большой площадью поражения. Пригоден против множества слабых тварей или одной, но очень крутой и медлительной. Хорош против динозавра, но не действует на механического скорпиона.

6. Бластер (Flame Lance). Быстро стреляет, сильно бьет, отличается высокой точностью. Действует почти на всех известных противников, за редкими исключениями типа призраков, каменных монстров и некоторых боссов. Предназначен для выноса вперед ногами сильных противников типа гигантского огнеметчика или скорпиона.

8. На клавишу 7 ничего не назначено, а вот клавиша 8 отвечает не за оружие, а за возможность нарисовать мелом стрелки на полу. Пригодится, если вы боитесь заблудиться или просто хотите пометить путь.

ЗАКЛИНАНИЯ КАК ОРУЖИЕ

Здесь вам пригодится клавиша F3.

1. Светлячок. Небольшой светлячок освещает герою путь, разгоняя темноту. Попадается нечасто и реально необходим только в логове медуз.

2. Второе заклятье ничего из себя не представляет, зато неплохо освещает темные длинные коридоры.

3. Файрболл, огненный шар. Используется для отстрела труднодоступных врагов, а также для сжигания монстров, рукопашная с которыми нежелательна. Например, в схватке с отравляющими героя колдуньями. Имеет небольшую зону поражения.

4. Заклятье бритвы выстреливает пятью лучами магического света. Применяйте против нескольких слабых, но надоедливых врагов.

5. Очень мощное заклинание, бросающее во врага горсть камней, причем не простых, а разрывных. Камни имеют привычку разлетаться по сторонам, поэтому кидайте их во врагов неподалеку и желательно сразу в нескольких, чтобы «одним махом всех побивахом».

6. Усиленное заклятье бритвы воздействует иначе. В месте, куда попало заклинание, появляется голубой шар чистой энергии, который излучает волны, уничтожающие плоть всех существ в радиусе действия. Следует красная вспышка, и тварь отбрасывает назад, сильно потрепав ее при этом. Шар исчезнет примерно через двадцать секунд.

7. Арка силы представляет очень мощное заклятье. Кидайте переливающейся энергией электрический шар, например, в трех врагов, и он скопирует себя еще два раза, с тем, чтобы каждому из трех противников достался свой отдельный «подарок».

8. Боевая свинья. Маленькая хрюшка несет на себе динамит, подбегает к первому встречному и взрывается. Постарайтесь, чтобы враг оказался ближе к свинке, чем ваша персона.

ЗЕЛЬЯ И ОБЕРЕГИ

Для них предназначена клавиша F4.

1. Лечебное снадобье, для краткости именуемое лекарством. Восстанавливает пятнадцать единиц здоровья до тотального максимума в сто единиц. Если здоровье персонажа больше ста или чуть-чуть меньше, то складируется в кармане героя.

2. Противоядие. Когда в правом верхнем углу появляется зеленый череп, это значит, что персонаж отравлен. Воспользуйтесь противоядием, чтобы снять это вредное состояние. Всего помещается шесть штук.

3. Зелье силы. Выпейте – и вокруг героя образуется мерцающая алая аура силы. Многократно увеличивает наносимый оружием ближнего боя урон. Подобрать можно максимум три зелья, поэтому используйте их бережно, чтобы сохранить как минимум одно для босса.

4. Зелье скорости. Около ног персонажа возникают два красноватых огонька, ускоряющие его движения. Увеличивается не только скорость передвижения, но и атаки, например, удары мечом. Только три зелья у одного героя.

5. «Морозные искорки». Над персонажем возникают переливающиеся льдинки, которые полностью нейтрализуют любой вред, наносимый огнем. В эту категорию попадают огнеметные ловушки и устройства, драконье пламя и огненные шары.

6. Оберег. Щит с изображением красной физиономии; при использование вдвое снижает наносимый врагом урон, во столько же уменьшает вред от ловушек и от падения с высоты. Работает длительное время, и вы вправе набирать до шести щитов.

7. Антимагия. Выглядит как глаз с прикрепленной к нему молнией. На краткий промежуток времени полностью блокирует действие враждебной магии, при этом позволяя пользоваться своей. Максимум – шесть штук.

8. Невидимость. К сожалению, очень редко встречается – вряд ли вы обнаружите больше двух оберегов невидимости. Насланная невидимость исчезает лишь со временем, не разрушаясь даже из-за прямого нападения на врага – тот вас по-прежнему в упор не замечает.

ЦЕННЫЕ СОВЕТЫ

– Сокровища в виде монеток и корон нужны лишь для сохранения у красных черепов. Каждое использование такого пункта сохранения по теории забирает пять золотых. Однако есть способ обойти это правило. Смело сохранитесь и загрузите новую сохраненку: так количество наличных денег ни капельки не уменьшится.

– Отредактируйте файл config.dat в каталоге \Asylum, заменив строчку PROGRESS (какое-то число) на PROGRESS 1023. Тем самым вы получите доступ ко всем уровням, когда решите начать новую игру.

– Переименуйте файл outro.rpl в каталоге Asilym\Movies\ на intro.rpl. Если его там нет, то скопируйте с компакт диска нужный файл (intro.rpl), переименованный на указанный выше манер. Теперь вместо вступительной заставки вам покажут финальный мультик. Наслаждайтесь!

УРОВЕНЬ SPIRE

Освойтесь с управлением и бегите к дверям перед вами. Одна за одной распахнутся три двери – проходите, не стесняйтесь. Быстро преодолейте длинный коридор с шахматным полом, уворачиваясь от потоков огня. Вскарабкайтесь на выступ, а затем залезайте с него наверх. Возьмите два свитка с заклинанием бритвы и нажмите на рычаг. Направляйтесь вдоль выступа до упора, там убейте гномика и отожмите еще один рубильник. Смело вступайте в открывшийся телепортатор и подберите на другом краю уступа еще один свиток.

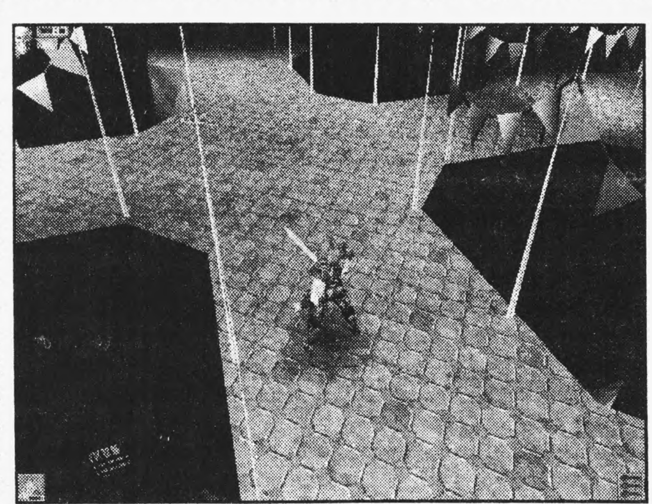
Аккуратно спрыгивайте вниз и проходите в открывшуюся дверь с изображениями скелетов. Не связывайтесь с шипастым колесом, а обегите колонну в центре с противоположной стороны. Поднявшись на лифте, нажмите на рычаг, дабы опустить мост. Маленькая комнатка является вторым лифтом, нажмите клавишу Пробела, чтобы им воспользоваться. Сохраните игру в обозначенном месте и продолжайте путь по коридору.

Чуть-чуть не доходя до красной двери, сверните налево.

Спрыгивайте с площадки вниз. Точными ударами разделайтесь с двумя уродцами и жмите на пару рубильников. Прыгайте на зеленую нижнюю ступень, а с нее перейдите внутрь гигантской колонны. Теперь у вас есть три пути. Пойдя прямо, вы найдете за решеткой две целебные бутылочки. Налево за фальшивой стеной расположен свиток с аркой силы, а в углах этой комнаты устроили засаду два гномика. Направо пойдете – за второй отодвигающейся стенкой лифт найдете, который привезет вас к двум бомбам и к рычагу. Нажмите последний, и получите возможность воспользоваться лифтом в центре колонны. Вот и красный ключ.

Возвращайтесь к красной двери, отоприте ее и сохранитесь в коридоре. Воспользуйтесь услугами лифта справа от серебряной двери, идите по красному коридору в просторную комнату. Поочередно расправьтесь с десятком зеленых орков, подставляя их под удары колонн, бьющих по красным кругам на полу, или просто нанеся им пару ударов мечом. Не стойте на красных местах сами. Когда с тварями будет покончено, возьмите серебряный ключ, нажмите рычаг рядом с ним и уходите.

Помните, рядом с лифтом, на котором вы поднялись сюда, мерцала фиолетовая стена? Нажатый рычаг открыл ее, позволив вам посмотреть сокровища за ней. Но сначала спуститесь и сохраните игру.



Разбежавшись, прыгайте на площадку, ранее прикрытую фиолетовой стеной. Обойдите сундук с дальней стороны и открывайте его. Улов богатый: две склянки, два свитка с огненным шаром и две боевые свиньи. Телепортируйтесь обратно к лифту и спускайтесь к серебряной двери. Это не тупик, это снова лифт. Не забудьте сохранить игру в положенном месте. Сделайте от

этого места десять шагов, и если посмотрите на золотую дверь, то слева от вас будет находиться подвижная стена.

В комнате необходимо избавиться от двух уродцев. Чтобы сделать это быстро, используйте два рычага слева от входа. Вполне вероятно, что придется повторить процедуру, чтобы пламя сожгло карликов. С четырьмя близко расположенными рычагами поступите следующим образом: нажмите те два, что подальше от входа, а затем переключите угловой неподалеку от двери, и, наконец, нажмите последний, четвертый рычаг. Путь к золотому ключу открыт! Сохраните игру и берите его, запрыгнув на блоки. Теперь важна скорость! Выбегайте из комнаты, со всего разбега перепрыгнув через огнеметный механизм, увернитесь от атаки второго и на всех парах отпирайте золотую дверь. Прыгайте в пропасть – и вы закончите уровень.

УРОВЕНЬ CIRCUS

Нажмите на рычаг слева и сзади от героя. Бегите к пункту сохранения и прихватите отравленный меч. В зале, откуда вы стартовали, откроются все двери, выпуская на свободу пару змеиных девушек. Парируйте их атаки и нанесите каждой по два удара отравленным оружием. В одной из комнаток расположены три лекарства и столько же свитков с файрболлом. Откройте деревянную дверь с изображением зеленого динозаврика над ней. На перекрестке сверните налево. Заходите в дверь и разберитесь с нападающими клоунами. В комнате с зеленоватым светильником уничтожьте четыре змеиных создания, затем найдите рычаг, нажмите на него и сохраните игру.

С противоположной стороны поднимется стена, а за ней обнаружится пара змеиных девушек. Шагайте в открывшийся проход. Как увидите деревянные двери, нажмите на рычаг и проходите. В конце пути вас ожидает клоунская коробка, потрогайте ее для восстановления части здоровья и присвоения серебряного ключа. Если вы стоите спиной к коробке, то обратный путь лежит через двери слева от вас. Возвращайтесь к перекрестку и сохранитесь в его центре. Идите налево, за деревянной дверью будут два клоуна, в темном коридоре еще два.

Две полу змеи охраняют нужную дверь. Отоприте ее приобретенным серебряным ключиком. Спускайтесь по наклонной дорожке, а затем поднимайтесь по лестницам, сопровождая процесс убиением клоунов. Осторожней, некоторые любят нападать сзади. Собирайте монетки, а затем прыгайте в пропасть. Приземлившись, идите по направлению к серебряной двери и неподалеку от нее сверните в проход. Пришло время сохранить игру у красноватой головы скелета. Идите прямо через длинный зал, затем минуйте скелетные двери и еще один коридор. Не обращайте внимания на клоунов (те вас не тронут, пока вы не приблизитесь) и сверните направо.

Еще раз направо – и вы обладатель двух противоядий, а если продолжите путь прямо, то столкнетесь с шипастыми механизмами-давилками. Аккуратно нажмите рычаг в центре комнаты, войдите в открытый проход. Там выжидайте, пока давилка отъедет на приличное расстояние, и нырните в проем справа. Когда давилка окажется в тылу, быстро шмыгните дальше по коридору. В клоунской коробке прямо перед вами бомба, а в той, что слева – множество приятных сюрпризов. Чтобы выбраться отсюда, нажмите на рубильник около третьей коробки и одним прыжком запрыгните в освободившуюся от энергетического поля дверь.

Теперь вернитесь к клоунам, перебейте их, затем расправьтесь еще с несколькими в другой комнате. Нажмите на рычаг, идите по темному коридору. Когда стена начнет подниматься, быстро выбегайте из этого коридора. Прокатится давилка. Заскочите в коридор и бегите до упора. Нажмите рычаг (если вы стоите к стене вплотную, то механизм

вас не заденет) и выбирайтесь. Бочком, прижимаясь к правой стене, подойдите к скелетной двери. За ней идите прямо и проверьте стену. Она фальшивая, и за ней есть лекарства и свитки. В красно-белом тупике справа от входа стена также отъедет, открывая проход к двум зельям. Далее идите по коридору, сохранитесь, еще идите по коридору. Одна дверь закрыта, зато другую можно распахнуть. Две комнаты, и по два клоуна в каждой. Остановка, приготовление огненных шаров к бою. Теперь открывайте дверь и пускайте ровно два огненных мячика в существо, развернитесь и еще два раза наколдуйте на другого врага. Нажмите три рычага и соберите подарки рядом. Запертая доселе дверь должна поддаться вашим усилиям, за ней клоуны и колдун. Это еще не все: скоро прибудут два арлекина. Один нападет сзади, пока другой отвлекает ваше внимание.

Сохранитесь и идите наверх. Оказавшись в большом зале, откройте каменную стену слева от входа. Других стен не трогайте – за ними медузы. Впрочем, необходимо добыть новый ядовитый меч. Для этого нажмите на стену в правом дальнем конце холла, поднимитесь и спрыгните вниз. Стоп! Мы пропустили красный ключ... Снова поднимитесь по лестнице и на третьем пролете нажмите на стенку, та откроется – и ключ ваш. Видите деревянную дверь? Откройте ее, немного подайтесь вперед с тем, чтобы нажать на рубильник. Не заходите внутрь, иначе дверь намертво захлопнется, и герой окажется в ловушке. Нажатие рычага откроет каменную дверь. Войдите и осмотрите содержимое сундука.

Направляйтесь вниз, убейте трех клоунов (у одного серебряный меч) и откройте красным ключом дверь. Сохраните игру, а затем обыщите два ящика. Вам предложат пройти четыре арены, доступ к следующий открывается лишь после тотальной аннигиляции всех монстров на предыдущей. Идите к первой арене и разберитесь с несколькими зомби, поддерживаемыми оравой клоунов. Вторая площадка населена десятком змеиных девушек, так что доставайте отравленный меч. Сохранитесь и подберите все, что дают. Перед входом на третью арену приготовьте к битве серебряное оружие – лучший выбор при встрече с нежитью. Скелетов и зомби навалится целая куча, но каждому хватит пары ударов. После некоторых врагов подберите серебряные мечи, чтобы обновить свой, уже изрядно потрепанный. Возьмите целебные бутылочки и бомбы.

Пришла пора битвы с гигантским динозавром, то бишь местным боссом уровня. Из магии выбирайте War Pig, а в качестве оружия указывайте бомбы. Как только появляется тварь, сразу же опустошайте все арсеналы, стараясь остановить ее на подходе. В рукопашную схватку вступать крайне не советую, прыгайте вокруг и забрасывайте бомбами. Забавный «баг»: иногда динозавр пытается пройти через колонну и таким образом застревает. Пользуйтесь этой невольной заминкой, дабы подлечиться или достать босса чем-нибудь дальнобойным.

УРОВЕНЬ LABYRINTH

Сохранитесь. В большом холле сворачивайте направо. Перебейте карликов и соберите бомбы. За двумя железными дверьми находится пара переключателей. Надавив на них, вы откроете решетку с лекарством и круглым рубильником. Таким образом вы отключите огненные струи, преграждавшие путь к другому проходу, что находится в холле. Вам нужно туда. За железными дверьми пара карликов, целебная бутылочка и одинокая ракета. Спрыгните вниз, там нажмите на дальний рубильник, а затем на второй. Вы телепортируетесь обратно наверх.

Мчитесь к холлу, там сохранитесь и залезайте на приподнявшийся блок. Обойдите кругом площадку над холлом, в углу найдете золотую монету. Когда увидите захлопнувшуюся перед вашим носом каменную стену, не падайте духом. Запрыгнув на

блок неподалеку, надавите на рычаг – и стена приподнимется, даря доступ к свиткам с файрболлами и с усиленной бритвой. Осторожно: тот рычаг, что расположен вплотную к стене, не трогайте: он обрушит пол, а вместе с ним упадете и вы. На обнаруженном в другом углу деревянном лифте выбирайтесь отсюда.

Еще одна точка сохранения. Пройдите по длинному узкому мостику и поднимитесь на лифте. Идите налево и нажмите на стену – вы получите невидимость. Аккуратно, пол рядом очень неустойчив, через него надо перепрыгнуть. Проведите рекогносцировку местности, только не нажимайте рычаг в углу. Напротив двери, которая «откроется позже», откройте деревянную дверь, быстро бегите к карлику, забирайте монету и надавите на рубильник. Яма заканчивается шипами, поэтому рекомендую ее осторожно перепрыгнуть. В углу неподалеку от ямы расположены изображения минотавров. Потыкайтесь в них, и вы получите возможность произвести необходимые действия с рычагом. Поднимайтесь на лифте (он рядом), который приведет вас к свежеоткрытому секретному месту. Действительно богатый улов! Дальше подъемник привезет вас к серебряной двери – запомните это место и возвращайтесь ко второй точке сохранения.

Лифт перед ней несет героя к трем живительным пузырькам, но перед тем как брать их, развернитесь и отбейте атаку карликов. Их цель – свалить вас вниз; если они ее достигнут, то разобьетесь насмерть.

Теперь отправляйтесь за серебряным ключом. Чтобы его добыть, с узкого моста перепрыгните на уже выдвинутый вами деревянный. Прямо по курсу – фальшивая стена, а за ней три свитка и рычаг. Берите ключ, сохраняйтесь и неситесь к серебряной двери. Откройте ее, вновь сохранитесь и направляйтесь к скелетной двери. Встаньте к ней спиной, нажмите на Пробел и приготовьтесь двумя точными файрболлами разрушить два огнеметных механизма. Когда те взорвутся, дверь за вами откроется. Налягте на рубильник и идите в противоположную сторону на шум и лязг. Минуйте опускающиеся блоки, и красный ключ у вас в кармане.

Бегите к мосту, приготовьтесь к тому, что на нем вы станете подвижной мишенью для ракетной ловушки. От нее двигайтесь налево, откройте сундук со свитками и избавьтесь от карликов. Нажмите рычаг на блоке сзади слева от героя, не провалитесь в яму под шатающимся полом.

Мчитесь через ракетную ловушку. Скорпион убивается только бомбой, причем всего одной. Воспользуйтесь рычагом и поднимайтесь на лифте. Откройте дверь рядом с глазиком и отскочите за угол, дабы переждать убийственный поток стрел. Шагайте налево, в комнате будут три сундука с полезным скарбом. Развернитесь и атакуйте алхимика – лучше всего это сделать отравленным мечом. Подберите лекарства, нажмите рычаг за деревянной дверью.

Двигайтесь по мосту. Те два механизма не в силах вас достать, поэтому безнаказанно пальните по обоим огненным шаром. Сверните направо и зайдите в комнату. Понажимайте градусники на стенах, разберитесь со вторым алхимиком, откройте решетку и используйте рубильник по прямому назначению. Возвращайтесь к месту, где вы взяли содержимое трех сундуков, и откройте деревянную дверь рядом. Огнеметчика одолеете или дистанционно (стоя на мосту), или в рукопашной.

Рычаг нажат, а вы можете исследовать комнату слева от моста. Помните, вы взяли «секретный» красный ключ? Он вам пригодится для отпирания соответствующей двери. А за ней – кладезь нужных вещиц, включая три ракеты, свитки, снадобья, но что самое главное – здесь можно сохраниться. За дверью в противоположном конце есть вторая кнопка. Теперь выходите на мост и смело бегите к двери, украшенной че-

репами. Встаньте спиной к фиолетовому полю и придвиньтесь к нему поближе. Откроется ниша с последним алхимиком уровня. Когда бедняга взорвется, энергетическая преграда исчезнет, и вы подниметесь на лифте в неизвестность.

УРОВЕНЬ QUARRY

К сожаленью, пункт сохранения сразу не дается, поэтому, если героя пришибут до обнаружения пункта, придется восстанавливать игру с предыдущего этапа. Берите лечебный флакон и лишь затем соскочите вниз. Два орка оставят еще пару порций целебной мази, не забудьте прихватить их перед тем, как наступить на плиту в одном из углов. Пол провалится, а вы окажетесь на том, что раньше называлось мостом. Медленно подойдите к краю (держите клавишу Z и укажите направление движения) и прыгайте на вторую платформу. До третьей допрыгнуть будет непросто, разве что с разбега, поэтому если рисковать не хотите – аккуратно спрыгивайте. Вы в комнате с двумя железными решетками, одна из которых потребует нажатия рубильника. Открывайте вторую решетку и приготовьтесь незаметно прошмыгнуть за спиной у каменной твари к нужному рубильнику. Подождите, пока та не пройдет снова, жмите рычаг и сломя голову мчитесь к выходу.

Уф-ф... пришла долгожданная пора сохранить игру. Ступайте в открывшийся проход, проскочите мимо каменного монстра, сверните вбок. Отдышитесь и пробегите мимо второго, стараясь не попадаться ему на глаза. Теперь налево, пустите рычагом две вагонетки для открытия пути. Дальше бежим, сохраняемся, с разбега прыгаем по деревянным платформам. Забегаем к комнату, там разбираемся с орком. Далее – по длинному мосту над пропастью. Не упадите, иначе умрете, и придется опять прыгать.

В комнате из коридорчиков на вас навалятся каменные охранники... Бегите от них, следуя направлению, указанному стрелками. Деревянная дверь захлопнется, отрезав вас от преследователей. А за второй дверью – сюрприз! Магический молот, он же по совместительству единственное оружие, способное сразить каменных монстров. Теперь выходите, ступайте направо и спрыгивайте в комнату, где находится уже знакомый вам полуразрушенный мост. Заходите в проход, который вы должны были открыть в самом начале игры.

Магический молот с одного удара разнесет любого каменного монстра, одно плохо – персонаж слишком долго размахивается. Помните, здесь мы свернули налево? Так теперь пора идти направо. Запрыгивайте на платформу, а с нее – на площадку с тварью. Сохранитесь и продолжайте прыжки вольным стилем. Подскажу: на первую по очереди платформу прыгайте с разбега, а на остальные – с места, подойдя ровным шагом ко краю. Стремительно проскакивайте огненные струи. Каменные твари, темный долгий коридор и снова пункт сохранения. Разбегайтесь и прыгайте с площадки, так вы окажетесь позади двух тварей. Хотите, убейте подлым ударом в спину, а можете их вообще не трогать – пока вас не видят, они не нападают.

Две пары монстров могут существенно уменьшить здоровье героя, поэтому не стесняйтесь лавировать и производить сложные маневры с обходом противников. Вы должны пролезть через узкую щель между вагонеткой и стеной. Приготовьтесь внимательно читать дальше. Обязательно следуйте нарисованным на полу стрелкам, иначе вас все время будет телепортировать обратно. Направление стрелок: вперед, налево (нажмите рычаг – стрелка повернется), вперед, вперед, налево, направо, заходите в дверь. Некоторое время идите за тройкой монстров, не мешайте ребятам патрулировать. Пройдите труп, решетку, поверните налево. Когда враги свернут направо и

дорога второй раз пойдет вниз, вы идите прямо и за деревянной дверью хватайте второй магический молот. Вас телепортируют за решетку.

Нажмите рычаг, возьмите три целительных скляночки. Манипуляции с рычагом заставят вагонетку отъехать – путь свободен. Сейчас вам необходимо пройти сеть протяженных темных залов, усиленно охраняемых врагами. Не бойтесь за молот, он развалится со смертью последнего из каменных монстров в этой местности. Прямо, затем сверните направо, чтобы приобрести золотой ключик. Возвращайтесь на прямую дорогу, немного пройдите вперед и возьмите влево, дабы нажать переключатель в дальнем углу ответвления. Рядом с рычагом лежат два лекарства – это ваш ориентир.

Теперь повернитесь назад и бегите прямо несколько минут. Как только на горизонте замаячит деревянная стена, сверните направо, чтобы взять содержимое сундука. А это четыре зелья, пара свитков с файрболлом и оберег. Напротив сундука, в тенечке, лежит еще одно зелье. Еще одно испытание телепортаторами. Ступайте точно по направлению стрелок: вперед, направо, налево, еще раз налево, нажмите рубильник. Повернитесь к нему спиной и шагайте прямо до упора в виде двери. Вот и все!

Сохранитесь. Включайте невидимость и падайте к монстру. Пока тот вас игнорирует, откройте сундуки: в одном невидимость, в другом анкх. Забирайтесь обратно наверх и воспользуйтесь движущейся платформой. Если лень подстраиваться под ее движение, просто спрыгните снова к твари и залезьте с противоположной стороны. Еще одно препятствие на пути представляет из себя гигантский молот, который одним ударом вышибет дух даже из самого здорового человека. Как только он уйдет вбок, резко стартуйте и пробегите на всех парах мимо.

Сохранение. В следующей комнате мчитесь в правую дверь, там выхватывайте из-под носа двух големов магический молот и ретируйтесь. Свежим оружием разбейте противника в большой комнате, после этого нажмите рычаг. Поднимутся два лифта с каменными монстрами, убейте их всех и спускайтесь на одном из подъемников. Еще пяток големов – и дорога расчищена. Нажмите золотистый рычаг слева от двери. Вам по коридору и наверх. Две передвижные платформы не должны доставить особых хлопот, но падать с них не советую. На лифте спуститесь вниз и сразу отправляйтесь налево. Ваша цель – золотистый рычаг. Поднимайтесь на лифте, сохранитесь и поспешите кончить босса, представленного золотистым големом. Зайдите в его логово и остановитесь как вскопанный. Наивный босс рванет прямо на героя и провалится по пути в пропасть. Быстро бегите по неустойчивым плитам, ознакомьтесь с внутренностями здешнего сундука: граната, файрболлы и новый магический молот на память. Шагайте в темный проход.

УРОВЕНЬ PITS

PIT 1

В ярко разукрашенном зале перебейте четырех охранниц и забирайте все оставленные без присмотра вещички: два лекарства, зелье силы и монетку. За темной стеной найдете ракету и противоядие.

В следующей комнате выманивайте девушек, а затем атакуйте волшебницу. Подберите оставленное наследство в виде лекарств и свитка с огненным шаром. Поднимитесь наверх и жмите на алтарь.

Воспользуйтесь прибывшим лифтом и заберите анкх жизни. В нише за передвижной стеной, что слева от анкха, еще один секрет – отравленный меч. Сохраните игру! В следующей комнате пройдите пяток шагов влево и проверьте стену на подвижность. Подберите ружье и патроны к нему, а затем нажмите еще на одну стену, чтобы

попасть к точке сохранения. Не приближайтесь к нему, а развернитесь налево и вплотную подойдите к бочкам в углу. За ними есть рычаг, который убирает ловушку со стрелами. Герой способен нажать его, даже не уничтожая бочек. Теперь сохранитесь у красного скелета.

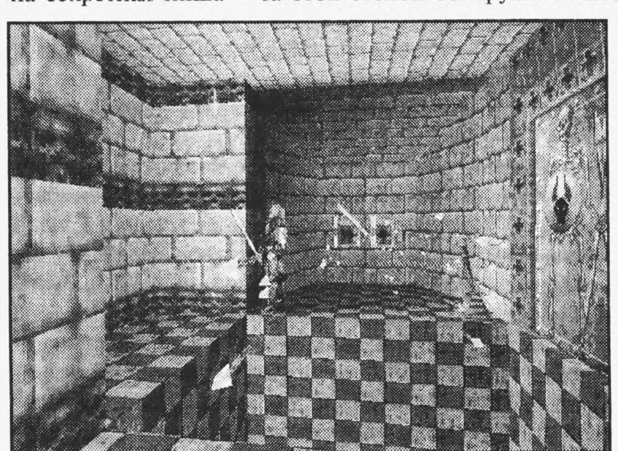
Продолжайте исследование уровня: возьмите монетку около алтаря, после чего выйдите в предыдущую комнату с целью найти в нише противоядие и свитки. Через скелетную дверь пройдите прямо до лифта. Слева от него расположены патроны для ружья и лекарство, а справа (за статуей) – молот и монетка. Спускайтесь на подъемнике и воюйте с девушками. Все новые враги будут телепортироваться и вылезать из открывающихся дверей. Под конец появится четырехрукое чудовище. Атакуйте его отравленным мечом и поджарьте файрболлом. Когда зачистка территории завершится, прихватите бластер и нажимайте на рычаг. Воротитесь к скелетной двери и сворачивайте направо, лифт опустится, отправляя персонаж во второй подуровень.

PIT 2

Заходите в открывшуюся дверь и спускайтесь на деревянном лифте. Перебейте девушек-воительниц, возьмите с полки два свитка с огненными шарами и лекарство. Найдите и нажмите переключатель за углом и лишь затем заходите в комнатку слева от полки, чтобы включить второй рычаг. Напротив «шахматного» лифта откроется дверь. Пошарьте в гробу, там припрятан оберег. В сундуке неподалеку припрятана целебная смесь. Забирайтесь по блоку наверх, там позвоните в колокол и нажмите рычаг. Когда откроется железная дверь, спускайтесь вниз и пощупайте стены – нужная вам расположена слева (если стоять спиной к блоку, ведущему к колоколу). Секретное место содержит три антимагии.

Проходите через открывшуюся железную дверь. В первом пролете обследуйте стены: две из них поднимутся. Жмите рычаг и спускайтесь дальше. Сверните направо: за деревянной дверью стоит симпатичный сундучок, а напротив расположен блок, на который можно залезть и сохраниться. Подтянитесь во вторую нишу и заберите три монетки. Далее открывайте скелетную дверь и разберитесь с врагами. За одной из стен сокрыта монетка. Нажимайте рубильник и бегите за вторую скелетную дверцу, пока она открыта.

Вы попали в кладовую Храма, охраняемую гигантскими пауками. Уничтожайте тварей и собирайте содержимое сундучков. В дальнем углу слева от входа расположена секретная ниша – за этой стеной обнаружится несколько приятных заклинаний.



В углу справа от входа садитесь на лифт. Бегите по мостику прямо и хватайте свеженький отравленный меч.

Если потыкаться в стены, можно найти массу приятных вещиц. Около лифта – заклятье, в стене между двумя мостиками – монетку, слева от меча – лекарство. Открывайте сундук и отскочите вбок, иначе превратитесь в дикобраза. С моста прыгайте к виднеющемуся красному черепу, а там нажмите рычаг и полу-

чайте две бомбы. Бегите к открытой двери, откройте деревянную и разберитесь с тремя красотками, далее отпирайте вторую дверь и ищите рычаг, который даст доступ к серебряной двери. Когда будете выходить из коридорчика, ведущего к рубильнику, исследуйте стену перед вами, ведь серебряный меч – очень полезная штука.

Ступайте за серебряную дверь – там новенький серебряный меч; теперь забейте группу скелетов и сохранитесь. Давите на колокол, тот зазвенит и откроет проход к первому колоколу. Звоните во второй раз и вызовите жрицу. Ее местоположение покажут, но я уточню, что это напротив входа в кладовую Храма. Забейте ее отравленным мечом и получайте в награду красный ключ. За красной дверью следуйте по проходу и прыгайте с разбега на платформу. По диагонали проскочите к другой, чтобы включить рубильник. Возвращайтесь на первую платформу и с нее совершите прыжок на движущуюся. Когда та подойдет вплотную к каменной стене, откройте ее: там две короны, гранаты, файрболл и зелье силы.

Напротив скелетной двери располагается еще одна подъемная стена, за которой отыщется парочка бонусов и точка красного сохранения. Нажмите еще раз на стену, разберитесь с четырехруким чудовищем, выскочившим из ниши, и нажмите на рычаг. Теперь прыгайте. Нажмите похожий на корабельный штурвал переключатель и лишь затем трогайте золотистый. Золотой ключ у вас в кармане, равно как и оберег из сундука вкупе с огнеметом. Открывайте золотую дверь и спускайтесь в темноту.

PIT 3

Хватайте бомбу, зелье силы и оберег. Убейте колдунью и заходите в большой зал. Тут на вас навалятся воительницы. Разметав их, запрыгните на блок недалеко от входа и с него схватите дополнительные патроны и ружье. Теперь идите налево в комнату с сундуком. Перед тем как открыть его, найдите фальшивую стену, за которой вас ждет переключатель. Пора бежать в зал справа от входа: там также найдите передвижную стену с рычагом, а затем заберитесь на блок, чтобы нажать второй рубильник.

Выходите из комнаты и сверните направо – убрав штору, вы попадете в проход. Упокойте зомби с топорами и разберитесь со скапливающейся в главном зале группой скелетов. В конце концов телепортируется еще один зомби, который оставит после себя ключ. Тот позволит активизировать блок, ведущий к красному скелету и переключателю. Путь свободен.

Как только попадете в залу, направляйтесь налево и, избежав копья-ловушки, хватайте противоядие и нажимайте рычаг. Возвращайтесь и теперь идите направо. С зомби, когда кончится серебряный меч, боритесь с помощью одного огненного шара и трех-четырех ударов обычным мечом. Осторожно: когда вы приблизитесь к серебряному мечу на помосте, в вас сразу полетят три тучи стрел. Отпрыгните или увернитесь. Стена справа от меча свободно отодвигается, представляя взору точку сохранения.

Перебейте скелетов, охраняющих пентаграмму, и уничтожьте колдунью. После ее смерти откроется стена слева. Нажмите рубильник – и приедет лифт. Сохранитесь на обратном пути и мчитесь к подъемнику. Развернитесь и возьмите противоядие, неподалеку расположена еще одна пентаграмма, а рядом с ней лекарство. Перепрыгивайте на другую сторону, туда, где виднеется целебное снадобье. Поднимайтесь на уступ и заберите красный ключ. Не торопитесь спрыгивать, снизу вас уже будет ждать колдунья. Бросьте ей зажженную бомбу, только кидайте несильно, а то улетит в пропасть.

Сохранитесь у красного скелета. Прыгайте обратно, а затем еще раз к красной двери. Откройте ее и, вплотную придерживаясь правой стороны, добегите до двери: так вы минуете все ловушки со стрелами. Еще один гигантский прыжок с разбега –

и вы гостях у двух колдуний. Последний прыжок на обратную сторону, нажимайте рубильник и спускайтесь на лифте вниз. Три колдуньи атакуют героя почти сразу... Если выживете с помощью какой-нибудь хитрости типа антимагии, то нажимайте на переключатель.

PIT 4

Шагайте в комнату сзади вас, там ограбьте сундук, прихватив все, что есть. Скелетов убивайте только серебряным оружием. Прыгайте с платформы, откуда вы стартовали, вниз. Аккуратно, сундук заминирован! Откройте – и сразу вбок, дабы спастись от стрел. Проделайте манипуляции с рычагами и сразите скелетов и призрака за открывшейся решеткой. Из фантома вывалится новый серебряный меч и красный ключ. Прибейте двух новых зомби и сохранитесь.

Шагайте в телепортатор, а затем выключите красным ключом рубильник. Спокойно проходите мимо каменных плит, теперь их удерживает балка. Проходите мимо золотого телепортатора и примерьтесь к прыжку с разбега. Открывайте дверь и спускайтесь на лифте вниз. Кончайте зомби и с разбега прыгайте на уступ перед вами. Нажмите рычаг и быстро прижмитесь к левому углу выступа. Стрелы пролетят мимо, а вы подберите инвентарь и сохранитесь. Прыгайте на уступ по диагонали и налягте на еще один рубильник. Дверь откроется, заскакивайте в нее.

Открывайте решетку и найдите золотой переключатель, рычаги другого цвета трогать нельзя. Лифт перевезет вас через пропасть на другую сторону. Нажмите переключатель и спрыгивайте на один выступ вниз. Как увидите серебряный меч, готовьтесь к схватке с парой гигантских пауков – те нападут, когда вы возьмете сие оружие. В комнате с массивной колонной обойдите ее с дальней стороны и найдите рычаг. Стена отодвинется, и вам откроется проход в гробовую комнату.

Когда десяток призраков исчезнет под меткими ударами серебряного меча, нажмите переключатель и тщательно обыщите гробы. Сохранитесь у красного черепа, когда вернетесь на выступ над пропастью. Прыгайте вниз на каменную плиту – это лифт, который отвезет вас ниже. Спуститесь на уступ справа и шагайте по направлению к виднеющемуся мечу. Когда вы будете к нему достаточно близко, откроется ниша справа и оттуда выползет паук. Берите меч и зайдите в комнату с сундуком, справа от него обнаружите рубильник. Напротив сундука опустится стена – вам туда. Аккуратно увернитесь от целой серии огненных шаров, активируемых ловушкой на полу. Ткнитесь в деревянную стену и потрогайте рычаг за ней. Выходите к бездне и спрыгните на площадку вправо. Мысленно обозначьте это место как точку А. Спрыгивайте дальше вправо, открывайте скелетную дверь, за которой прячутся зомби. Нажмите на пентаграмму, а потом на гроб. Минус призрак, плюс короны и свиток. Выходите и опять прыгайте вниз, нажмите рычаг и прокатитесь на платформе.

Если есть желание, то до этого заберитесь на возвышающийся уступ, дабы забрать лекарство. Решетка уже открыта, но врагов за ней нет – только золотой рычаг. После манипуляций с ним сохраните игру у красного скелета и воротитесь в точку А. Прямо пред вами синий флаг с месяцем, толкните его и получите гранатомет. Возьмите корону справа и заходите в распахнутую деревянную дверь. Теперь идите направо, нажмите рычаг за скелетной дверью.

Налево, захватите анкх жизни. Прыгайте к скелету, доверчиво стоящему к вам спиной. Еще один рубильник, прыжок с противоположного края. Стоя лицом к стене, сначала нажмите переключатель справа, а затем уж слева. Быстро зайдите на зеленую плиту, та отвезет вас к решетке. Открывайте и, упершись носом в стену перед вами, ощупайте ее, чтобы добыть «морозные искорки».

Теперь два выступа вниз и в дверь. Если сможете, то запрыгните на боковые выступы за короной и еще двумя лечебными снадобьями, а оттуда в гости к красному черепу. Прыгайте вниз, там вас ждет золотой ключик и телепортатор. Помните то место, где вы впервые увидели золотой телепортатор? Бегите туда и открывайте дверь рядом.

Пускайте в расход трех скелетов. Включайте «морозные искорки» и бегите по дорожке, озаряемой огненными струями. Если хотите, то с разбега запрыгните в две ниши слева: в ближней лежит антимагия, а в дальней – пара зелий скорости. В конце огненного пути обнаружится лифт, везущий прочь из этого страшного места.

PIT 5

Под вами бегает динозаврик. Задача уровня как раз и состоит в том, чтобы его уничтожить, но пока не прыгайте вниз, а обходите верхний этаж. Шествуйте прямо, сохранитесь, затем – прямо и налево. Там в сундуке два лекарства и зелье силы. Возвращайтесь к точке сохранения и идите налево. За двигающейся стеной подберите зелье скорости и заверните за угол для нажатия рычага. Откроется проход, но до того как отправиться туда, заберите две антимагии за другим движущимся блоком. Прыгайте через пробоину в мосту, еще раз прыгайте налево, там подберите корону и нажмите рубильник.

На перекрестке сверните направо, чтобы взять бомбу, свитки с огненным шаром и аркой силы. Теперь на перекрестке ступайте прямо в новооткрытый проход. В сундуке – оберег и свиток. Две ракеты вам пригодятся, но побеспокойтесь о том, как бы не попасть под град файрболлов, когда вы их возьмете. Спускайтесь на лифте вниз и сохранитесь. Динозавр замрет у решетки, не в силах пролезть сквозь нее. Киньте в беднягу несколько бомб или ведите прицельный огонь из гранатомета. Второй динозавр убивается за десять секунд, если поливать его пламенем огнемета. Поднимите красный ключ и собирайте разбросанные щедрой рукой вещички. Развернитесь на 45 градусов вправо, стоя спиной к решетке, и идите до стены. За ней «морозные искорки», оберег и зелье ускорения. Обследуйте весь нижний этаж, найдите все бонусы. За огненной ловушкой (там, где вы нажимаете рычаг и два лифта опускаются вниз) откроется стена, скрывающая три лекарства. Стена справа должна быть открыта в результате осмотра. Обязательно сделайте это! Там красный меч и свиток с аркой силы. Красный меч вам очень понадобится. Закончив осмотр пары сундучков и отоварившись бонусами, открывайте красную дверь.

Решетка откроется только после уничтожения четырехрукой и нажатия рычага с противоположной стороны. Когда подниметесь на лифте, приготовьте отравленный меч для борьбы с еще двумя особями. Появится король демонов, живо кидающийся огненными шарами. Магия против него действует плохо, а из оружия лучше его всего пробивает найденный красный меч. Даю справку: первый демон уничтожается одним ударом сверху вниз, усиленным зельем силы. Второй, появившийся вместо первого, уже двумя такими сильными ударами. Одного флакончика силы должно хватить на обоих, если быть пошустрее.

УРОВЕНЬ BELFRY

BELFRY 1

Сохранитесь. В следующей комнате спуститесь на лифте и нажмите один из двух переключателей. Тот, который отмечен черепами – ловушка. Быстро пробегите по мосту, в холле изрубите на куски атакующих рыцарей. Если спуститься на лифте, то обнаружатся очень даже приятные сюрпризы. Откройте каждый из четырех сундуков, но перед этим включите «морозные искорки», чтобы выстоять под открывшимся пла-

менем. Магический молот, три бомбы, три файрболла, анкх жизни: в общем, всего не перечислишь... Когда огонь погаснет, появится телепортатор.

Направляйтесь дальше, на мосту вы встретите ожесточенное сопротивление нескольких рыцарей, которые попытаются столкнуть вас вниз. Не доставляйте им такого удовольствия, не подходите близко к краям моста. Со смертью последнего рыцаря откроется железная дверь, а за ней своей очереди ждут еще несколько враждебных созданий. Не забудьте осмотреть сундук на предмет выявления золотого ключа, лекарств и противоядий.

Идите дальше по трупам рыцарей, а когда увидите лифт, не торопитесь на него садиться. Нажатием стены в углу вас телепортирует к отравленному мечу, после чего вернет обратно. Вот теперь уезжайте на подъемнике. Разберитесь с рыцарями, сохранитесь и с помощью рубильника открывайте дверь. Выходите на обширную территорию, оккупированную вредно-ядовитыми пауками. С ними можно не драться, просто бегите, и их плевки не достигнут цели. Мчаться надо, придерживаясь правой стены пещеры. Там откройте золотую дверь и заберите серебряный ключ. Используйте его в комнате с четырьмя дверьми, в которой вы уже бывали. Поднявшись, хватайте красный ключ и нападайте на рыцарей. Направляйтесь к сундуку, когда-то содержавшему золотой ключ. Открывайте дверь и сбросьте загородившего проход по мосту неприятельского арбалетчика. Возьмите три лекарства и смело ступайте в телепортатор.

BELFRY 2

Не открывайте, пока ворота перед вами, а сохраните игру и бегите направо. Нажмите золотую кнопку и прыгайте на платформу. Та отвезет вас к охранительному знаку. Откройте стену в конце прохода, подберите три монетки и зелье. Теперь динозавр поднимется из ямы и погонится за героем. Бегите к воротам, а ваш преследователь должен немного замешкаться и упасть в пропасть из-за расшатанного пола.

Заходите в двери, там ликвидируйте двух обычных рыцарей, а затем и красного. Нажимайте на рычаг и вступайте в следующий зал. Сразу бегите в комнату за железной дверью, уворачиваясь от бешеных свиней. Там быстро хватайте анкх жизни, лекарства и выбегайте. На рыцарей внимания не обращайте – они все равно разобьются, когда рухнет пол. Повернитесь спиной к двери и ступайте прямо – там за подвижной стеной спрятан проход. Сохранитесь, нажмите на рычаг и проинспектируйте сундук за решеткой, в нем лежат патроны и красный ключ. Он тут же пригодится для открывания соответствующей двери.

Разберитесь с противником, не наступая на участок пола в самом центре комнаты. В двух сундуках лежат лекарства и зелье силы. Используйте решетчатый участок пола в качестве лифта. Ну а сейчас вам предстоит выдержать натиск целой оравы рыцарей, правда, и бонусов наберете множество. Три сундука богаты магическим молотом, лекарствами и свитками. В конце коридора приютились еще два лечебных флакона, а рядом с ними – необходимый для нажатия рычаг. Пройдите по крепостной стене, в следующей комнате сбейте двух арбалетчиков. Только не падайте сами! За железной дверью еще одна крепостная стена, на которой вы сможете сохраниться у красного скелета. Открывайте решетку и своевременно прыгайте на переворачивающуюся платформу. С нее необходимо проскакать с разбега на два выступа по бокам и надавить на рубильники. Откроется проход. Снова прыгайте на переворачивающуюся платформу, а с нее – к концу данного подуровня.

BELFRY 3

Сохранитесь и прыгайте по перекладинам налево. Самый лучший способ это сделать – совершать прыжки по диагонали, в этом случае больше шансов, что вы не

промахнетесь. Заходите в проход и, взяв в его конце серебряный меч, тут же развернитесь и отбейте атаку подкравшегося сзади рыцаря. Теперь возвращайтесь к месту сохранения и сделайте прыжок с разбега через дыру перед вами. Слева схватите две бомбы и мчитесь по неустойчивым плитам. Теперь сделайте два прыжка налево на твердую землю.

Из открывшейся ниши выскочит черный рыцарь, а из гробов начнут вылезать призраки. Не обращайте на них внимания, продолжая бежать по проходу. Хватайте свиток и жмите на кнопку. В конце подъема сохранитесь у красного черепа. Как только захлопнется решетка, за вами погонится зеленая рука. Ведите ее в центр зала, там она провалится в глубокую яму. Если есть много свободного времени и лишний магический молот, то нанесите им семь-восемь ударов. Открывайте скелетную дверь в левом углу и проходите в зал.

Нажимайте на затемненную стену слева, но не заходите внутрь ниши! Теперь трогайте темную стену напротив, там встретите двух арбалетчиков и переключатель. Назад в зал, около портрета отодвинутся блоки, и найдете первую желтую кнопку.

Скелетная дверь немного справа от уже обследованного помещения содержит массивный красный лифт, который привезет к анкху жизни.

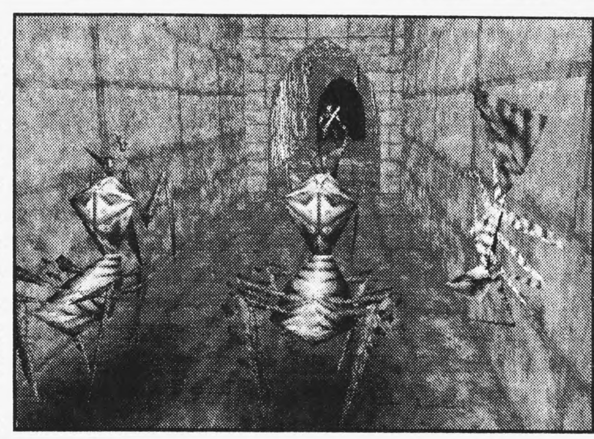
Пора определиться с остальными дверями... Спуститесь и встаньте спиной к лифту. Дверь в левом дальнем углу является ловушкой – не подходите, иначе упадете в яму с шипами. Двери слева и прямо безопасны, но сначала ступайте в ту, что перед вами. Воспользуйтесь услугами красного черепа и поднимайтесь вверх. Двумя прямыми ударами разбейте броню красного рыцаря и арбалетчика, нажмите рубильник с другой стороны небольшой ниши слева. Откроется дверь со вторым арбалетчиком. Когда его дух упокоится, дергайте еще один рычаг. Опустится золотая платформа, а с нее можно забраться на верхний блок. Развернитесь на сто восемьдесят градусов и прыгайте на блок, там дергайте рубильник в виде якоря. Тем самым вы отключите огненные струи, поэтому смело прыгайте обратно и жмите вторую золотую кнопку.

Возвращайтесь к красному лифту с анкхом жизни и идите в скелетную дверь слева. Убейте парочку рыцарей магическим молотом и бегите по темному коридору до конца. Нажмите на стену перед вашим носом, чтобы найти единственный секрет уровня – новый магический молот. Развернитесь, сделайте пять шагов вперед – и слева увидите нишу. Пройдите по коридору мимо двух охранников, и вы достигнете цели – последней третьей кнопки. Спуститесь на лифте и бегом минуйте неустойчивый блок или перепрыгните яму, если вы уже успели потревожить пол. В холле большая скелетная дверь приподнялась, давая доступ к последнему подъемнику уровня. Забирайте три лекарства и используйте лифт.

УРОВЕНЬ HIVE

Сохранитесь и смело падайте вниз. Вы попали в муравьиный инкубатор, где уже начали вылупляться красные твари. Когда с ними будет покончено, исчезнет преграждавшее проход силовое поле. В маленькой комнатке осмотрите два фиолетовых растения по бокам для изъятия оттуда лекарств, противоядия и огнемета. Перебейте золотых муравьев, остерегаясь ядовитого жала гигантских насекомых. Скатитесь по склону, разберитесь с другим золотым муравьем и возьмите противоядие. Еще один крутой склон приведет к точке сохранения.

Бегите прямо и нажимайте на стену: там в растении находятся лекарства и боеприпасы для огнемета. Перебейте красных монстров и осмотрите помещение. В дальнем левом углу фиолетовой комнаты за стеной хранится оберег. В дальнем правом –



проход в следующую комнату. Здесь уничтожьте двух золотых муравьев и справа от прохода потрогайте стену с целью нахождения патронов и лекарств. Потрогайте устройство слева от двери, а затем нажмите на рычаг. Откроется проход, в конце которого лежат два мешочка с ружейными патронами. Провалится пол, и вы опуститесь на один этаж ниже. Сохранитесь и прыгайте по склону вниз.

Бегите по коридору, съезжая по склонам и отбиваясь от насекомых. В коридоре с желтыми стенами сверните направо, сохранитесь и сигайте вниз. Сверните налево, как представится возможность. Расстреляйте из ружья золотых ос и продолжайте движение вперед. Осторожно, часть плит в длинном прямом коридоре перед вами неустойчива, да еще струи дыма могут разрушить ваше здоровье. Отключите их рычагом после того, как дым уничтожит двух золотых муравьев.

Пройдите по фиолетовым закоулкам, уничтожьте две пары золотых тварей и соберите четыре противоядия напротив прохода в желтую комнату. Разберитесь с мухами и убейте отравленным мечом гигантского паука. Возьмите лекарства – и появится второй паук. Снова хватайте лекарства. Повторите процесс еще два раза, а затем нажмите на рычаг. Бегите весь путь обратно. По дороге заберитесь на блок, чтобы взять бластер, прыгайте по блокам, подгадав момент, когда струя отключится. Откройте сундук в нише и шагайте в проход, откуда исчезло силовое поле.

Сохранитесь. Возьмите противоядие и лекарства около двух ниш с рычагами. Пропасть преодолевается так – встаньте с левого края и, разбежавшись, прыгайте вниз, бегите, и второй прыжок позволит добраться до дальнего края. Подтягивайтесь и приготовьте какое-нибудь дистанционное оружие. Не проявляйте интереса к муравьям, а лучше мчитесь в проход направо. На бегу прыгните – и пол провалится, погребая под собой нападающих. Осмотрите стены рядом с энергетическим полем. Слева будет гранатомет, а справа – три мешочка патронов для ружья.

Нажмите на поле, и оно исчезнет. Не заходите за него! Включите вид из своих глаз (клавишей Tab) и поднимите голову наверх. Стреляйте из ружья по сталактитам над боссом. Не волнуйтесь, тот вас на таком расстоянии не достанет, так что спокойно обрушивайте выстрелами каменные глыбы. Когда все упадут, сделайте два-три контрольных выстрела из гранатомета, чтобы добить тварь, если она еще жива.

Развернитесь и вступайте в телепортатор.

УРОВЕНЬ SEWER

От точки сохранения сделайте пятнадцать шагов налево, там подтянитесь на блок. Спрыгните вниз, подобрав перед этим целебное зелье и две бомбы. Уложите двух орков, и решетка медленно откроется.

Пройдите вперед, затем загляните в темную нишу слева для ликвидации монстра, обладающего заветной бутылочкой здоровья. Если хотите, то выбирайте путь за решетку напротив ниши, он вернет вас к точке старта.

Идите через ажурные арки к щиту с изображением глаза. Поднимите монетку и две бомбы по бокам. Осторожно – в углу притаился орк. Теперь, придерживаясь правой стороны, шагайте направо. Уложите здоровенного орка, орудующего гигантским мечом, и в конце концов заметите темную стену, с двух сторон украшенную белыми флагами с изображением глаза. Пробегите через комнату по направлению к деревянной двери, берите монетку и поднимайтесь на лифте. Атакуйте лучника и забирайте его красный ключ и патроны. Возвращайтесь к началу уровня, там слева за углом обнаружится деревянная дверь, к которой и подойдет ключик.

Избегая стрел, скиньте двух лучников с моста и открывайте железную дверь. Идите прямо по коридору. Когда достигнете блока, произойдет нападение пары орков: один будет отвлекать ваше внимание, пока второй подкрадывается, чтобы нанести удар в спину. Два лучника на уступе подарят золотой ключ – хватайте и скатывайтесь вниз. Снова возвращайтесь к началу этапа. Отоприте дверцу с золотым черепом и вступайте в местную канализацию. Нажмите на белый рычаг, и металлический лифт опустится. В покрытых плесенью и зелеными водорослями залах легко заблудиться, поэтому старайтесь ориентироваться по этому прохождению. Примечание: из многих лучников выпадают монетки или лекарства, так что не брезгуйте их добивать.

Бегите налево, минуйте двух лучников, обстреливающих вас с возвышения. Когда упретесь в тупик, ликвидируйте орка-лучника справа, возьмите лекарство, а затем на втором выступе убейте муравья и подбирите оставшееся после него лекарство. Из этого угла бегите направо, отбейте орочью атаку и забирайтесь на выступ слева от двух скелетиков. Сохранитесь и заходите в мистическим образом открывшиеся двери. Муравьи убиваются молотом, а вот с истинными хозяевами сего места дело обстоит сложнее. При открытии каждого гроба сзади вас появляются один-два призрака, поэтому решайте, какой гроб вам стоит открывать, а какой нет. Перечисляю содержимое (встаньте спиной к двери): в ближнем левом углу – две бомбы, в дальнем левом – зелье силы, в среднем левом – два лекарства, в ближнем правом – три свитка.

Возвращайтесь. Прямо перед двумя скелетами есть еще один выступ с лечебным зельем, за стеной которого окажется одинокий лучник. Уложите его и нажмите на все три рычага, поднимите монетку и новенький серебряный меч. Возвращайтесь к тому месту, куда вас привез металлический лифт, и теперь идите направо. В деревянную дверь не заходите, а запрыгните на выступ, охраняемый стрелком. Снимите другого лучника чем-нибудь дальнобойным и прыгайте по диагонали влево вперед на площадку слева от пропасти. Поднимайте решетку, разбирайтесь с тремя муравьями и, когда фиолетовое поле исчезнет, нажимайте на золотой переключатель. Еще одно секретное место найдено!

Спускайтесь на лифте, сохранитесь и ступайте за решетку рядом, где надо убить охранника-муравья и двинуть переключатель. Сбоку поднимется стена, и если вы хотите добыть три антимагии, то зайдите. Убейте трех муравьев внизу и возьмите два лекарства. Заберитесь на блок посередине за монеткой и на крайний за антимагией. Как только блок опустится, бегите к выходу, а если опоздаете, возвращайтесь и встаньте на тот самый блок – стена поднимется снова.

Бегите в большой зал, там расквитайтесь с муравьями. Соберите ценные призы в виде целебных флакончиков. Слазьте в обе ниши по бокам от решетки и нажмите два золотых рычага. Центральный проход открыт, идите туда. Сохранитесь и возьмите светлячок. Тут же включайте его для того, чтобы разогнать обступившую вас темноту.

Выманите медузу к пункту сохранения, та остановится, не в силах преодолеть какую-то черту. Киньте ей под ноги две бомбы. Вторая и третья медузы зададут вам жа-

ру, превращая в камень своим взглядом и постоянно отравляя. Против окаменения примените антимагию, а с ядом боритесь противоядиями, благо позднее дадут еще несколько.

Когда со всеми тремя врагами будет покончено, откроются две двери. Осмотрите местность, слева от прохода подберите лекарство, справа – антимагию и противоядие... Всего не перечислишь, так что походите еще по многочисленным залам, собирая лекарства и противоядия. Пришло время порыскать по сокровищницам – заберитесь по блокам в две комнаты. Та, что справа, содержит в сундуках огнемет с топливом для него, две монетки, зелье силы и антимагию. Откройте стену напротив входа: там еще пара сундуков с гранатометом, двумя ракетами и бластером, патронами для ружья и гранатами. Ступайте в сокровищницу слева. Вот вам серебряный ключ, анкх жизни и то, что в сундуках: оберег, лекарство, свитки, серебряный меч.

Возвращайтесь в начало уровня: сначала пройдя по склону напротив подъемника, на котором вы прибыли на нижний этаж к медузам, а затем поднимаясь обратно наверх на лифте; по дороге придется перебить вновь появившихся трех орков. Рядом с точкой сохранения, то есть около старта этапа, находится лифт – поднимитесь на нем наверх и подавите сопротивление охранников.

Неподалеку от серебряной двери нажмите правый рычаг, левый включает огненную ловушку. Сохранитесь в появившейся локации напротив двери. Перебейте двух лучников, потом еще двух. Когда тела противников исчезнут в беловатой дымке, принимайте орочьего шамана. Дедушка любит кидать молнии, телепортироваться в самый неподходящий (для вас, а не для него) момент и вдобавок дерется отравленным посохом. Действуйте мечом, врубив антимагию. Сами не колдуйте и не тратьте патроны, он их слишком безболезненно переваривает. Покончив с боссом, нажимайте на золотой рычаг.

УРОВЕНЬ TRENCH

Открывайте решетку и уложите двух крыс с мечами. Забирайтесь наверх у левой стены, пробегите через минное поле и прыгайте в еще одну траншею. Разберитесь с врагами, вооруженными мушкетами и мечами, и мчитесь в следующую траншею. Вызывайте лифт (слева) и деритесь с крысой-огром. В сундуке возьмите красный ключ и два лекарства. Возвращайтесь наверх и спускайтесь на правом лифте. Откройте потайную стену перед вами, там находится монетка и две бутылочки здоровья. Идите направо и поочередно разделайтесь с двумя ограми, выскакивающими из ниш слева.

Заходите в ближайший (то есть левый) лифт – в правом огненная ловушка. Поднимайтесь наверх и прыгните в проход направо, чтобы не напороться на пики вверху. Другой лифт привезет персонаж на выступ, где тот сможет дистанционным оружием уложить крысу внизу и парочку гренадеров на высотах. Спрыгивайте, забирайте серебряный ключ и прыгайте еще раз вниз. В дальнем левом углу расположена точка сохранения, поэтому поспешите к ней. Можно сбить с выступов несколько крыс, только залезайте туда, стоя с угла, иначе окажетесь сжарены спрятанными устройствами.

Под мостом лежит последний, золотой ключ, возьмите его и залезайте наверх к гробам и двери с изображением трех разноцветных скелетов. По бокам поднимутся две крысы с мушкетами, перебейте их и открывайте дверь. Поднимитесь наверх и сохраните игру. Лифт перед вами на самом деле не лифт, а телепортатор, которой при нажатии отнесет вас к охранительному знаку. Теперь бегите ко второму, уже настоящему подъемнику, нажмите рычаг и поднимайтесь наверх. Следуйте по красному ко-

ридору, но идите осторожно, так как сзади на вас одна за одной нападут две крысы. Убейте их и в следующей комнате разделайтесь с огром.

Продолжайте движение, пока не достигнете развилки. Сохранитесь и идите в проход напротив точки сохранения. Нажмите рычаг, поднимитесь на лифте и дергайте золотую кнопку, а затем обычную, чтобы спуститься. Возвращайтесь к пункту сохранения и идите налево, выбираясь обратно из системы крысиных туннелей. Бегите к открытому проходу. Встаньте вплотную к решеткам и обойдите гигантский бункер. Враги внутри постреляют, но зато вы будете вне зоны досягаемости ракет сверху.

Залезайте на блоки с противоположной стороны бункера и прыгайте в дыру. Там уничтожьте стрелков и пошарьте в сундуках: внутри три лекарства, зелье силы и свитки. Садитесь на лифт в конце прохода и, опустившись на уровень ниже, сохранитесь. Откройте деревянную дверь, расстреляйте огра и нажимайте четыре переключателя. Откроется серая стена вверху, карабкайтесь туда и собирайте четыре лекарства. Идите дальше по коридору, дойдите до зеленой стены с противоположной стороны, которая опустится вместе с вами. Терминируйте гигантскую крысу ракетой и несколькими выстрелами из ружья – и двери откроются.

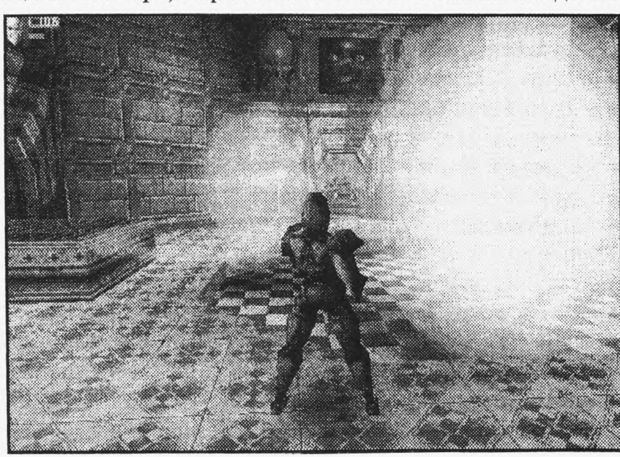
Бегите вдоль правой стены и добирайтесь до второго монстра. Когда уложите и его, заходите в открывшуюся дверь. Кстати, крыс можно убить, нажав на рычаги и обвалив тем самым пол. Заходите в комнату, пересеките ее под огнем стрелков и нажимайте на стену с противоположной от входа стороны. Сохранитесь. Поднимитесь по двум пролетам, перебейте стрелков за деревянными дверьми, как и крысу за скелетной дверью. Дверь рядом с точкой сохранения откроется.

Врубайте оберег и перебейте всех крыс до последней. Не забудьте взять новый оберег в углу. Как только исчезнет последний враг в комнате, откроется проход к королю крыс. Желательно с ним в прямой бой не вступать, а просто закидать его заклинаниями и сделать несколько выстрелов из бластера. От короля останутся три лекарства и откроется дверь к золотому переключателю. Нажимайте – и вы победитель.

УРОВЕНЬ INVERSION

INVERSION 1

Обойдите помещения, ликвидируя противников, и возьмите ружье и патроны к нему. Спускайтесь вниз на лифте в центре комнаты, убейте пару крыс и сохраните игру. Откройте решетку и нападите на огра, спрятавшегося за колонной. Когда он умрет, подойдите максимально близко к ящикам и обыщите их – из сокрытого за ними сундука вывалятся три свитка с заклинанием огненного шара и две бутылочки здоровья. Откройте стену слева от деревянной двери, возьмите патроны и откройте еще одну стену в конце туннеля.



Хватайте красный ключ, ударами в спину убейте нескольких мечников, около двери атакуйте двух появив-

шихся стрелков. Приготовьте заклятье посильнее (типа пятого) и кидайте его, как только откроется дверь, в крысу, тут же отскочите, чтобы не попасть под взрывы гранат. Открывайте красную дверь и бегите по мосту, расчищая путь и уклоняясь от взрывов гранат. В конце моста откройте решетку и забирайте миномет и две лечебные бутылочки. Не открывайте следующую решетку – за ней ловушка!

Нажмите на рычаг и заходите в открывшийся сбоку проход. Избавьтесь от стрелков, а затем и от их вожака в лице огра. Не сворачивайте в первый проход справа, а идите прямо. Нажмите на рычаг справа и заберите две гранаты. Вернитесь, слева от рычага откройте решетку и шагайте по мосту. С разбега перепрыгивайте три огненных ловушки на мосту и смело открывайте скелетную дверь. Пришла пора сохранить ваши достижения.

Прежде чем заходить в дверь, бросьте в окошко к двум junk ограм парочку гранат. В сундуке возьмите три бомбы и свитки с заклинаниями. Врубайте зелье силы и забегайте в следующую комнату, там придется перебить немало тварей, но ваша усиленная атака пробьет их защиту с одного удара. Открывайте деревянные двери и разберитесь еще с одной крысой. Нажмите стену перед вами, чтобы обнаружить секретную нишу с бластером. Открывайте ворота и поднимайтесь на лифте. Проходите в услужливо распахнувшуюся дверь и, дойдя до первого окна слева, нажмите стену напротив. Там лежат три бомбы, патроны, свитки. Уложите вылезших стрелков и продолжайте путь по туннелю.

Откройте решетку слева, чтобы сохраниться на мосту. Вернитесь обратно и посетите призраков в комнате с тремя гробами. Перебейте их всех, и путь назад откроется, но не торопитесь – откройте стену рядом с правым гробом, там два сундука со свитками, лекарством и зельем силы. Чтобы подойти к сундукам, пятьтесь вдоль стен. Если встать в центр комнатки, то в вас полетит много-много стрел. Правда, если нужен серебряный меч, то можно и рискнуть. Переходите через мост, очищайте комнату от двух стрелков и спускайтесь на лифте вниз. Открывайте дверь перед вами и убейте сначала одного огра, а затем появившегося второго. Открывайте деревянные ворота и переходите мост, предварительно на нем сохранившись.

Перебейте пару стрелков и заходите в помещение. Откройте дальнюю правую стену, там нажмите рычаг, идите к правой ближней нише, которая уже открыта. Дергайте золотой переключатель, и дверь откроется. Пока вы будете все это делать, на вас навалится орда крыс – очень полезно врубить оберег. Езжайте на лифте наверх.

Идти надо направо, но если пойдете налево, обнаружите арку силы, лекарство и боевую свинью в сундуке, охраняемом неуязвимым карликом в башмаке. Бегите через проваливающийся участок пола и воспользуйтесь лифтом. Хватайте сюрпризы и врубайте зелье силы. Ликвидируйте маленькую армию крыс, а затем открывайте деревянные двери. За железной дверью, охраняемой тремя стрелками, длинный мост – бегите туда и открывайте следующие ворота в его конце.

Слева от входа хватайте флакончики здоровья и оберег, тут же его включайте и прорывайтесь через толпы врагов налево. Там включите лифт, когда тот спустится в комнату со столом, открывайте деревянную дверь и бегите по мосту. Время сохраниться, если не хотите лишний раз воевать с ордами тварей. Перебейте нападающих тварей и зайдите в проход слева от входной двери, там убейте пару призраков и возьмите из сундука два лекарства и зелье силы. Быстро бегите направо от входа, но не вступайте в телепортатор неподалеку. Напротив лифта, около закрытой двери в дальнем правом углу нажмите на стену – там еще один лифт. Поднимитесь на нем наверх и следуйте по зеленоватому туннелю.

Нажмите на рычаг на балконе слева и упокойте двух крыс. Внимательно посмотрите на факел – эти стрелки служат подсказками. Нажимайте на переключатель рядом с факелом и входите в комнату с тремя дверьми. Сначала откройте дверь с одним факелом над нею (правая) и дергайте рычаг, затем откройте дверь с двумя факелами (левая) и нажмите переключатель. Дверь с тремя факелами откроется сама, проходите по туннелю и ступайте в телепортатор. Возьмите золотой ключ, открывайте решетку, а потом еще одну прямо перед вами, дабы забрать лекарства, патроны и свиток. Воспользуйтесь другим лифтом, чтобы опуститься на этаж ниже.

Откройте дверь, ведущую в проход с деревянным полом, зайдите в комнату и откройте сундук с четырьмя лекарствами и оберегом. Откройте вторую золотую дверь, пройдите по коридору и ударом магического молота уложите каменную тварь. Впрочем, ее можно и выманить в яму. Открывайте деревянную дверь и идите по мосту. Сойдите (не прыгайте!) в пропасть, туда, куда указывает стрелка на поверхности моста. Вы окажетесь на лифте с приятным подарком; поднимайтесь на нем обратно на мост. Одна из дверей закрыта, поэтому идите во вторую, где уничтожьте логово огров.

Расстреляйте всех четырех тварей из бластера и нажмите кнопку у правой колонны, чтобы укрепить пол в комнате с серебряным ключом. Берите его, но не уходите, а пощупайте стену слева от двери. Откроется проход, идите туда. По дороге противники сделают по вам залп из двух ракет, но этим сами себя и убьют. Забегайте в комнату с тремя стрелками. После каждого подберите лекарство, возьмите анкх жизни и бластер. Нажимайте на золотой переключатель и бегите к мосту. Открывайте вторую решетку и собирайте содержимое пары сундуков: гранаты, здоровье, свитки, ружейные патроны. В дверь слева пока не заходите, а поднимайтесь наверх на лифте. Быстро расстреляйте всех четверых минометчиков.

Теперь еще одна загадка на время, связанная с факелами. Прыгайте с лифта в нишу с рубильником, над которым горят два факела. Быстро прыгайте на лифт и оттуда мигом прыгайте во вторую нишу с рубильником. Откроются обе решетки – вы прыгайте снова на лифт, затем прямо к открывшейся на короткий промежуток времени решетке. Если прыгнуть к другой решетке, то там обнаружите три ракеты и зелье силы. Однако придется снова повторить процедуру быстрых прыжков, чтобы запрыгнуть в нужную по сценарию дверь. Нажмите рычаг и вступайте в телепортатор. Спустите лифт и идите в деревянную дверь.

Бегите до моста и уничтожьте стрелка. Заберитесь на черепаху и переправляйтесь на ее спине к противоположной стороне. Разберитесь с крысами, затем подойдите к флагу на стене и нажмите на него – вас телепортирует к анкху жизни. Убейте огра неподалеку, и в награду получите светлячки. Идите по длинному туннелю и сохранитесь, когда представится возможность.

Выходите и идите в правую дверь. Разберитесь с парой врагов с ружьями и собирайте призы с полки: зелье силы и скорости плюс три лекарства. В следующей комнате зайдите в темную нишу напротив двери, чтобы забрать две бомбы. Нажмите тут же красный флаг на стене напротив сундука – тот откроется. Пройдите по коридору и разделайтесь с тремя082 ограми; достигнув тупика, жмите на стену, и та откроется. Дергайте за красный флаг перед вами, и деревянная дверь справа также откроется. Бегите по мосту и сохранитесь.

Открывайте скелетные ворота и идите в комнату. Когда пол зашатается, заскочите на устойчивый участок поверхности слева от вас. Посмотрите на гигантский механизм внизу глазами героя и проворно кидайте из миномета одну за одной семь гранат. Этого должно хватить. Приготовьте бластер и прыгайте вниз – когда из прохода

справа выскочат два огнеметных монстрика, то сделайте по ним пару выстрелов. Подбирайте топливо для огнемета и нажимайте золотой переключатель. Сзади появится телепортатор – вот и заходите в него. Пройдите по коридору, дотроньтесь до деревянной двери и отскочите как можно дальше назад. Расстреляйте двух огнеметчиков и дергайте за золотой рычаг, чтобы вас опять телепортировало.

Заходите в дверь слева, затем откройте железную и подберите бластер. Возвращайтесь и заходите в скелетную дверь. Шагайте по мосту, снимите с господствующей высоты минометчика и пользуйтесь благодатной возможностью сохраниться. До того как вступить на лифт, сбейте с верхних ниш двух ребят с минометами. Как только вы это сделаете, откроется огненная ловушка – теперь заскочите на лифт. Используйте оберег и быстро, не обращая внимания на врагов, пробегитесь по трем сундукам. Между прочим, в них содержатся весьма ценные вещи: два оберега, «морозные искорки», анкх жизни, ружейные патроны, гранаты и свитки. Двух гигантских огнеметчиков выносите гранатами, причем издалека, ведь их оружие действует лишь на близких и средних дистанциях. Быстро кидайте в них штук пятнадцать гранат и ждите механического скорпиона.

Последний хорошо убивается выстрелами из бластера или умело брошенной бомбой. Когда с тремя механизмами будет покончено, центральный лифт придет в движение и начнет опускаться. Заскочите на него, вам здесь делать нечего – ведь вещи из сундуков вы взяли заранее... Если он уедет вниз, а вы все еще останетесь наверху, то загрузите сохраненку. Спустившись вниз, приметьте двух черепах. Понаблюдайте за их поведением и рассчитайте время и место прыжка. Лучше встать немного правее угла платформы, под которым останавливаются черепахи, и прыгать обычным прыжком с места (то есть без разбега), когда они придут в движение, отчаливая от платформы.

INVERSION 2

Быстро воспользуйтесь возможностью сохраниться до того, как черепаха начнет двигаться. На спине черепахи вы и проедете первую часть уровня. Гранатомет и несколько гранат, зависших в воздухе, вы подберете автоматически, безо всякого участия с вашей стороны. Переходите в режим от первого лица и закидывайте засевших в бункерах врагов – снайперов и огнеметчиков – выстрелами из миномета. Периодически будут появляться другие черепашьи наездники, сбивайте их оружейными залпами. Проедете две пары таких бункеров и, когда вдалеке увидите лекарство, аккуратным шагом встаньте с левой стороны спины черепахи. К ней близко справа подойдет другая, и через несколько секунд появится надпись «Watch out», то бишь «Берегись!». Прыгайте обычным прыжком на спину соседней черепахи – и вы стопроцентно попадете на нее. Разберитесь с обитателями еще двух пар бункеров и уложите двух одновременно атакующих черепашьих наездников.

Когда разберетесь с еще двумя стрелками, то считайте, что приключение на спине черепахи окончено. Спрыгивайте с черепахи на твердую землю и сохраняйте игру. Сейчас у вас будет возможность прихватить два секрета уровня. На всех парах бегите прямо через огромную комнату и прыгайте в шахту, там захватите «морозные искорки» и анкх жизни. Если от входа побежать не прямо, а налево, то, прыгнув во вторую шахту слева, найдете две ракеты и гранаты.

Теперь возьмитесь за бездушные механизмы. Уничтожьте бластером или боевым заклятием двух маленьких огнеметчиков, а затем еще одного. После этого появятся два гигантских огнеметчика – закидайте их гранатами. Это еще не все – затем на поле боя покажутся два механических скорпиона. Твари очень опасные, и лучше всего

их убивать бластером или бомбами. Помните, что огонь механизмов на некоторое время полностью нейтрализуется «морозными искорками». Когда все создания взорвутся, заходите в лифт и отправляйтесь на следующий уровень.

УРОВЕНЬ DRAGON

Сейчас вы можете войти только в одну из четверых дверей, так что проблем выбора пути возникнуть не должно. Доставайте серебряный меч, а если у вас его нет, хватайте тот, что лежит рядом с входом в помещение. Убейте красных рыцарей и арбалетчиков и ищите секретное место. Стена справа от другой двери (что напротив входной) откроется. Заходите и разберитесь с рыцарями, откройте следующую стену и отскочите, чтобы увернуться от огненной ловушки. Нажмите на рычаг и сохранитесь в появившемся белом черепе. Выходите из комнаты, проскочив ловушку слева, и перебейте еще рыцарей.

Заходите в лифт в центре комнаты, он довезет вас к секретному месту. Пробегите через огонь и подбирайте лекарства, зелье силы и скорости, ракету, оберег, свитки и, что самое главное, отравленный меч. Выбирайтесь на лифте наверх и открывайте стену в дальнем левом углу, если стоять спиной к входной двери. Убейте трех арбалетчиков и нажмите на золотую кнопку. Убейте еще трех рыцарей, сохранитесь и поднимайтесь наверх на лифте.

Вы прибыли в логово зверя Крови, устойчивого ко всем атакам, кроме ударов отравленного меча. Включайте силу плюс оберег, уворачиваясь от плевков и зеленых молний, бегите к его голове и нанесите мечом два удара сверху вниз по его глазу в центре головы. Этого должно хватить... Кстати, тот скорее всего все-таки отравит вас, тогда сразу же применяйте противоядие. Откроются две решетки к нишам с сундучками. В одном – анкх жизни и «морозные искорки», а в другом – серебряный меч, патроны и гранаты. Поднимитесь по блокам наверх и прыгайте в красную комнату со множеством колонн. Разберитесь с рыцарями и, открыв стену в комнату справа от ниши, откуда вы сюда попали, найдите противоядие и три свитка.

Заходите в телепортатор и, очутившись в точке старта, идите к двери перед вами. Спускайтесь вниз на лифте и нажимайте переключатель на дальней левой колонне. Нажатие других переключателей вызовет к вам в гости маленькие армии колдуний. Заходите в открывшуюся сбоку нишу с золотым переключателем, дергайте его, забирайте ракеты и поднимайтесь наверх на лифте, расположенном перед входной дверью. Сохранитесь, нажмите на рычаг и быстро спускайтесь вниз.

Бегите к решетке напротив входной, там проскочите по коридору и забегите за дверь до того, как она захлопнется. Пробегитесь по карнизу, расстреливая из ружья колдуний, и нажмите четыре рычага, по одному в каждом углу. Теперь бегите в центр и там нажмите еще один рычаг. Спрыгивайте вниз, не пытаясь вернуться назад поверху, чтобы не попасть в огненную ловушку. Бегите в открытую дверь, там открывайте сундук и забирайте лекарства и противоядие. Железная дверь с отравленным мечом откроется, если вы быстро нажмете все золотые переключатели.

Но думаю, что меч этот вам не потребуется, если вы не истратили старый. Выходите из комнаты и атакуйте босса. Выпейте зелье силы и доставайте ваш отравленный меч. Подбегайте вплотную, увертываясь от огненных шаров и машите мечом, пока босс не умрет. Забегайте обратно в комнату, чтобы войти в телепортатор. Зайдите в открытую дверь, откройте решетку и вступайте в следующий телепортатор. Оказавшись в зале, идите к третьей двери, и каменная голова поднимется, пропуская вас внутрь. Идите по коридору и обязательно сохранитесь.

Добравшись до гигантского помещения, в котором обитает фиолетовый дракон, бегите налево, там откройте скелетную дверь и поднимайтесь на этаж выше. Когда лифт остановится, нажмите золотую кнопку справа, чтобы подняться еще выше. Выйдите на площадку и дерните за переключатель. Вернитесь к лифту: возьмите бластер в открывшейся нише и нажимайте там же рычаг, а затем быстро отскочите в сторону, чтобы избежать ловушки со стрелами. Нажимайте первый золотой переключатель, выходите на площадку, пройдите по мосту над пропастью и сверните направо.

Нажмите на рычаг, и пол под вами провалится. Упав вниз, бегите к противоположной двери, там поднимитесь на два этажа выше и нажимайте второй золотой переключатель в открывшейся нише. Также захватите оберег. Спускайтесь вниз и бегите налево, там нажмите кнопку и заходите в ставший доступным лифт. Возьмите анкх жизни и нажмите на рычаг, чтобы открыть дверь к последнему, третьему по счету золотому переключателю. Бегите налево, вдоль стены, чтобы открыть дверь и подняться на один этаж выше. Берите в нише еще один анкх жизни и нажимайте на третий золотой переключатель.

Черный меч поднимется из клетки наверх. Езжайте на второй этаж, хватайте меч в центре и атакуйте им дракона, предварительно поставив оберег и приняв зелье силы. В принципе, пушки, кидающиеся огненными шарами, также вредят боссу, но не настолько, насколько это делает черный меч. После смерти дракона дверь с золотым скелетом откроется, идите туда. Слева от решетки находится потайная ниша с анкхом – возьмите и вступайте в телепортатор. Идите в четвертую дверь, следуйте по коридору и, выйдя на площадку, сохранитесь. Нажимайте рычаг, и стена откроется... Теперь есть два варианта действий: честный и не очень. Честный заключается в том, чтобы преодолеть массу ловушек в виде падающих камней, огненный струй и пр., а нечестный позволит практически сразу приступить к ликвидации финального босса игры. Итак, после того как поднимете стену, пройдите немного вперед и встаньте у края площадки. Сделайте шаг вперед и падайте вниз. Вы должны (если повезет) попасть на склон, который смягчит падение. Если вы расшиблись, то попробуйте еще раз, благо игра сохранена совсем рядом. Когда приземлитесь, то потеряете порядка пятидесяти жизней. Соберите два анкха, «морозные искорки», оберег и нажмите поочередно на четыре золотых кнопки.

Теперь входите в телепортатор – и вы окажетесь на этаж выше. Постреляйте по дракону, а затем входите в телепортатор около края площадки – так вы окажетесь в центре большого блока, над которым парит дракон. Сначала он вас атакует сверху, а затем приземлится на площадке. Тут же включайте все обереги и зелья и бейте его красным мечом. Проведите быструю атаку, стараясь, чтобы он не успел улететь. Но если он улетит, то опять начнет обстрел заклятиями. Рано или поздно красный дракон спустится вниз, где вы его встретите мощными ударами.

Последний дракон повержен, и вы победитель! Смотрите финальный мультик. Что же тут делает этот гнусный карлик?!

Кирилл Шитарев

DINK SMALLWOOD

Разработчик	RT Soft
Издатель	Robinson Technologies Inc.
Выход	Апрель 1998 г.
Жанр	Ролевая игра с видом сверху
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	486DX4/100 (рекомендуется Pentium 133)
Оперативная память	16 Мб
Видеоплата	1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Привод CD-ROM	2-х (рекомендуется 8-х)

Необходимо на жестком диске 70 Мб

За что, спрашивается, любим мы квесты от LucasArts серии Monkey Island, Day of the Tentacle и Sam&Max? Лично я, как и многие другие, люблю их за искрометный черный юмор, за бесконечную игру слов, пародии и т. д.

И именно такой тон выбрали для своей игры создатели игры Dink Smallwood, немедленно завоевавшей сердца многочисленных поклонников жанра ролевых и приключенческих игр. Бытует мнение, что Dink является своего рода пародией на Diablo, что в принципе верно, хотя прямых намеков на это в игре нет. Схожести добавляет наличие спрайтовой графики с видом в три четверти и городков, в которых дают задания. «Динк» отличается лишь тем, что в нем имеется значительная доля реального квеста, тогда как в Diablo практически вся квестовая часть раскрывается в диалогах. Как бы то ни было, мы имеем дело с очень качественным продуктом, полное прохождение которого вам и предлагается.

ВВЕДЕНИЕ

Это случилось в ту дождливую летнюю ночь, когда у Мамаши неожиданно начались схватки, ожидавшиеся не ранее чем через месяц. Папаша хмуро глянул на стену дождя за слюдяным оконцем, накинул плащ-палатку и побежал, шлепая «гриндерсами» по лужам, к повивальной бабке, местной колдунье и самогонщице. Сошлись на двух мешках отборного сахара и новом импортном змеевике, после чего бабка прибыла в Папашину избу. Теперь, по прошествии стольких лет, можно смело сказать, что роды прошли нормально, если не считать того, что в момент появления ребенка старуху скрючил кондратий и малыш, глухо стукнув черепом о половицы, рухнул наземь. Удивленно оглядевшись, он пронзительно хрюкнул и залился плачем. Счастливый Папаша помянул разом всех известных ему ответственных за содеянное и, стукнув чаркой пива о стол, промолвил: «Свинопасом будет, решено!»

Уместно будет сказать, что многие впоследствии считали результатом удара об пол страсть Динка к отрыванию голов у уток. На самом деле корни этой истории уходят в детство мальчугана, которого в трехлетнем возрасте ущипнул маленький желтый утенок. Утенок вырос и забыл маленького мальчика. А мальчик не забыл птичку и отрывал головы всем ее сородичам до собственной глубокой старости.

Восемнадцать лет пролетели как миг, и решению Папаши, похоже, суждено было сбыться. Достигнув призывного возраста, Динк (кстати, названный, так в честь любимого Папашей хряка-производителя) был послан комиссией куда подальше, поскольку телосложения был хлипкого и не удовлетворяющего стандартам королевской гвардии. Именно поэтому на него было взвалено тяжелое и позорное бремя свиноводства, давшее повод для насмешек со стороны сверстников и дам. Но кто тогда знал, что за герой скрывается под маской тощего сопливого свинопаса!

Первая часть. STONEBROOK

Обычное утро свинопаса. Возьмите мешок с отрубями в правом верхнем углу комнаты, выйдите из дома и поднимитесь на один экране выше дома – здесь пасутся истощенные от голода хрюшки. Нажмите Enter, выберите в Inventory мешок с кормом для свиней, нажмите Ctrl и, закрыв Inventory, рассыпьте корм по загону. Получив ежедневную порцию издевательств от гнусного типа по имени Milder, пойдите к той самой повивальной бабке, уронившей вас на пол (карга еще жива и гонит отменный первач) и согласитесь найти ее крякву, которая находится где-то на нижних экранах деревни рядом с двухэтажным домом. Накричите на нее, и она сама пойдет домой. Можно также снести утке голову и пойти к бабке полюбоваться на ее реакцию. Завершив баловство с уткой, вернитесь домой, получите от матери задание по добыче орехов и выходите из деревни.

Здесь вам встретится некое подобие низкорослого зеленого Гэндальфа, убеждающее вас заглянуть к нему в свободное время. Поговорив с ним, поднимитесь вверх и сохраните игру с помощью специального агрегата (всего в игре их будет 7–8 штук). Затем обойдите деревню с правой стороны и стукните пару раз по ореховому дереву. Возьмите орех и возвращайтесь домой, попутно полюбовавшись, как объект желаний нашего Динка обламывает клеящегося к ней Milder'а. Дома вас ожидает горе – вместе с домом сгорела матушка. Сходите поговорить со стражником у входа в деревню и затем вернитесь, чтобы взять дома письмо и карту. Теперь можно и к магу сходить – он живет вверху справа от деревни, в стоящей под обрывом избушке. Получив от него задание убить жуткое чудовище, живущее в пещере экранов на пять левее дома, выпейте и идите к пещере. Для этого обойдите полностью весь лес и холмы и, добравшись наконец до пещеры, отодвиньте камень, закрывающий вход. Зайдя внутрь, поднимитесь наверх и сверните сначала налево. Соберите все добро и идите направо. Оказавшись в пещере с монстром, убейте его, используя тактику «ударил – отбежал». Выходить из экрана нежелательно, т. к. противник успеет восстановить все свое здоровье.

Возвращайтесь в домик волшебника, который успел убежать, оставив вам 200 монет и заклинание огненного шара. Надо сказать, магическое оружие играет в «Динке» большую роль, и поэтому лучше вначале поднимать уровень магии, а когда он достигнет отметки 10—15, начинайте поднимать уровень защиты. Возвращайтесь ко входу в деревню и оттуда идите налево до моста. Поговорите с человеком на мосту и заплатите ему 100 монет за проход.

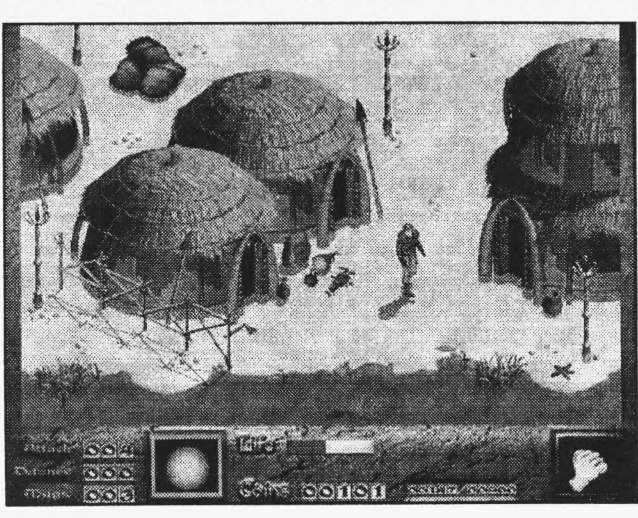
Вторая часть. TERRIS

Для начала побродите по округе и порубите монстров, чтобы заработать денег. После этого идите в город Teris (чтобы не заблудиться, пользуйтесь картой) и купите в магазине длинный меч Long Sword. Если денег не хватает — вновь идите рубить сплеча.

Пойдите в таверну и поболтайте со всеми, кто там есть. Появится Milder и вновь испортит вам весь рассказ, назвав свинопасом. Поговорив с барменом, вы узнаете, что у местной жительницы пропала дочурка. Выходите из таверны и идите в ее дом. Поговорив с ней, согласитесь спасти ее дочь.

В самом низу материка, на котором стоит Terris, имеются катакомбы. Зайдите туда и расправьтесь со всеми зверюгами, тем самым пополнив запасы золота и подняв уровень опыта. Зайдя в самую правую комнату, вы найдете политического пленника, заключенного в виде статуи в некоем подобии камеры. Вернитесь в таверну и спросите бармена, есть ли в городе маги. Получив нужный адрес, выходите из таверны и спускайтесь на один экран вниз. Постучите в дверь дома мага и поговорите с ним. Он потребует от вас уровня магии не ниже 5-го. Если же вы такового еще не достигли, походите по округе и порубите монстров либо вернитесь в катакомбы и заново убейте всех монстров. В любом случае, достигнув 5-го уровня магии, возвращайтесь к местному магу и получите от него заклятье кислотного дождя Acid Rain. Возвращайтесь в катакомбы и используйте новое заклятье на статуе.

Освободив пленника, последуйте за ним налево и станьте свидетелем его убийства — перед смертью он передаст вам какой-то свиток. Покинув катакомбы, идите к замку Goodheart. Оттуда поднимитесь немного левее и выше, пока не увидите некое подобие ворот в лесу. Попробуйте войти. Получив по носу, используйте свиток, стоя перед воротами, чтобы открыть их. Войдите внутрь и идите прямо, пока не выйдете на полянку с трупом дракона и его поклонницами. Тут же какой-то местный жрец приводит для совершения жертвоприношения пропавшую в городе Магу девочку. Начинайте битву со жрицами, которые оборачиваются монстрами, а потом зарубите



или сожгите огненными шарами главного жреца, Slayer'a. Далее Динк сам отведет девочку домой и пойдет в таверну, где и будет упиваться славой и пивом.

Получив звание заслуженного героя города Terrisa, отправляйтесь в Kernsin, благо мешавший проходу завал уже разобрали.

Третья часть. KERNSIN

По пути в Kernsin Динк подслушивает план заговорщиков устроить массовую резню на грядущем празднике. Идите в городок и поговорите с девушкой у фонтана. Скажите ей про нависшую над городом угрозу. В библиотеке, куда она вас отведет, поговорите с мэром, который попросит вас добыть доказательства заговора. Выйдите из библиотеки и начните рубить все, что движется. Всего вам надо набрать не менее 2500 монет. Собрав нужную сумму, идите в магазин слева от фонтана, где надо приобрести за 1000 монет лук первого уровня с бесконечным числом стрел впридачу. Выйдите из магазина и идите из городка налево, пока не упретесь в пляж. Пройдите немного вниз по пляжу, пока вам не встретится одинокая елка. Сожгите ее огненным шаром и спуститесь в появившийся люк. Поговорите с сидящим внизу человеком и научитесь у него за 1500 монет наносить с помощью лука очень сильный удар, снимающий до 20 жизненных очков.

Спуститесь чуть вниз и направо и подойдите ко входу в Заповедник Гоблинов. Возьмите в руки лук и попросите гоблина-стражника пустить вас внутрь. Войдя внутрь, расстреляйте всех гоблинов. После того как будет убит последний, из дома выйдет их предводитель, которого нужно тоже уничтожить выстрелами из лука. Умирающий гоблин расскажет Динку о местоположении базы заговорщиков. Наш герой автоматически проберется в нужный шатер и стащит вещественные доказательства. На обратном пути он нарвется на патруль стражников, который также следует расстрелять из лука с безопасного расстояния.

Вернитесь в Kernsin и покажите доказательства мэру. Если же его нет в библиотеке, то найдите его дочку и тогда уже идите в библиотеку. Парад проводится успешно, и вы становитесь героем города. Идите обратно в Terris. Справа от городка находится заново отстроенный мост, ведущий в деревушку Windemire. Туда вам и надо.

Четвертая часть. WINDEMIRE

Первым делом побродите по округе, уничтожая монстров, чтобы накопить достаточно денег для покупки меча Clawsword. Также купите одну бомбу. Затем поговорите со всеми жителями Windemire и согласитесь избавить их от непосильной обязанности, заключающейся в кормлении за свой счет огромного стада уток. Отправляйтесь к утиному идолу, окруженному камнями (некое подобие загона). Взорвите бомбой один из верхних камней загона (черный, треснувший). Попав внутрь загона, зарубите КАЖДУЮ утку и возьмите сокровища. Вы становитесь героем Windemire.

Зайдите в дом мэра и по подземному ходу проберитесь на остров. Зайдите в первый дом слева и согласитесь найти потерявшуюся девочку. Далее игра автоматически доведет вас до битвы с драконами, которых легко убить с помощью Clawsword'a. Там же вы можете купить метательные топоры, которые удобны для уничтожения врагов на расстоянии. Перед тем как покидать Windemire, убейте как можно больше монстров и соберите как можно больше денег. После этого направляйтесь к замку. Поговорите со стражниками и попросите аудиенции у коро-

ля. Поговорив с королем, согласитесь отправиться на поиски Milder'а. Король откроет секретную тропу на север, по которой вам и надо будет идти до упора. Дойдя до скал, идите направо, пока не найдете вход в пещеру. Зайдите внутрь.

Пятая часть. THE EDGE OF THE WORLD

Оказавшись на краю мира, направьтесь в городок, находящийся немного справа, и обязательно посетите церковь с фонтаном, восстанавливающим здоровье. Здесь же в городке необходимо купить легкий меч (Lightsword 4-го уровня) и убойный лук (Massive Bow 2-го уровня) за 4000 и 5000 монет соответственно.

Далее выходите из города направо и идите пару экранов вниз вдоль леса, а затем сверните налево. В замаскированном люке сидит одинокий маг, у которого желательно приобрести заклинание Hellfire, сжигающее одним махом до нескольких каменных гигантов, присутствующих в этой местности в изобилии.

Убив всех монстров и собрав как можно больше денег, вооружитесь легким мечом и пройдите вниз от церкви, пока не наткнетесь на странную машину (телепортатор). Активизируйте ее и попросите перенести вас в Darklands.

Шестая часть. DARKLANDS

Попав в Darklands, вооружитесь магией Hellfire и легким мечом и начните массовый сбор денег. Всего вам потребуется не менее 25000 монет. Собрав нужную сумму, вернитесь в Windemire и выйдите на пляж к югу от городка. Теперь побродите по пляжу в поисках кучи ракушек, несколько выступающей в море. Подойдите вплотную к воде и продолжайте идти по ней. Таким образом вы проберетесь на остров гигантских уток, где у местного жителя нужно приобрести за 25000 монет Flaming Bow, самый мощный лук в игре. Вернитесь в Darklands и идите до упора на север, затем на восток и оттуда на юг. Здесь вам встретится последняя возможность сохранить игру. Вновь двигайтесь на юг. Спускайтесь в люк и поговорите со смертельно раненым Milder'ом. Вскоре появится Seth, главный злодей, и, приканчив беднягу, набросится на вас. С помощью Flame Bow одолеть его можно будет в два счета и без особых потерь. Возвращайтесь в королевский замок и наслаждайтесь статусом героя всех времен и народов!

Tricky Kid, клуб «Game Galaxy»

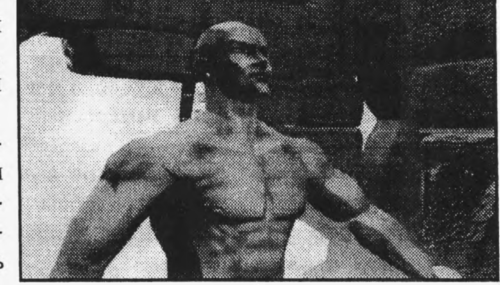
DREAMS TO REALITY

Разработчик	Cryo Interactive
Издатель	Cryo Interactive
Выход	ноябрь 1997 г.
Жанр	3D-action/arcade/quest
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – DOS или Windows 95
Процессор – Pentium 90 (желательно Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (желательно 32 Мб)
Привод CD-ROM – 4X (желательно 8X)
Видеорежим – SVGA 640x480, 64 цвета (желателен 3Dfx)

Игры бывают разные: красивые и безобразные, стильные и безвкусные, качественные и гнусные. Ну так вот, кто в России не знает Лару Крофт? Женщину-мечту, борца за справедливость... Игра с ее участием – Tomb Raider – стала негласным стандартом среди 3D-action'ов с видом от третьего лица. Обе части пользовались большим успехом, и никакое новое творение не могло даже состязаться с ними по качеству. Но теперь можно смело сказать, что у Лары есть конкурент, и имя ему – Дункан.

Главный герой игры Dreams to reality невероятно похож на Лару: не фигурой, конечно, а возможностями, способностями и развевающейся сзади косичкой. Поначалу даже кажется, что ничего нового Cryo в игру не привнесла. Но все же есть очень приятные изменения. Начнем с сюжета: можно честно сказать, что сюжет в Dreams to reality продуман гораздо лучше, чем в Tomb Raider. Здесь уже нельзя выехать на одной привлекательности главной героини, поэтому сценаристы Cryo явно постарались. Постепенно проходя игру, мы начинаем понимать, что мир вокруг совсем не так прост, как кажется. В управлении игрой есть несколько приятных (и не очень) деталей: во-первых, теперь можно изменить направление прыжка уже в полете (то есть скорректировать траекторию полета), во-вторых, в бою можно резко отпрыгнуть назад, зато нельзя просто прыгать вбок, как это делала Лара. Способность летать – это, конечно, что-то очень новенькое. Полет будет вами использоваться постоянно для перемещения. Также Дункан умеет выделывать некоторые цирковые номера: прыжок назад, ходьбу на руках (непонятно, правда, зачем она нужна). В общем, по умениям Дункан превосходит Лару. Что же касается оружия, то почти все оно относится к «древним» временам, а именно: лук, меч, ну и, конечно, магия. Магия в игре самая разная, но об этом позже.



Очень качественно сделаны видеовставки: из-за того, что они выполнены так же, как и сама игра, отличить их почти невозможно, и понимаешь, что началась видеовставка, лишь когда теряешь

управление. Также на высоком уровне сделана музыка: она всегда поддерживает нужное настроение у играющего (то есть при опасности вы наверняка услышите достаточно мрачную, завораживающую музыку).

Таким образом, Dreams to reality на данный момент является одной из лучших игр в своем жанре и обладает только одним недостатком: явным повторением.

МЕНЮ В ИГРЕ

Меню в игре вызывается нажатием Esc. Перемещение между пунктами осуществляется стрелками, вход в нужную категорию осуществляется с помощью Tab.

Magic – магия. Здесь вы можете поставить нужную магию на «горячую» клавишу. Например, вы хотите поставить лечение на клавишу 2. Для этого вам надо навести курсор на заклинание излечения и нажать 2. Теперь вы сможете во время игры подлечиться, нажав 2. Только не забывайте, что на заклинание уходит время, и вас в этот момент могут побить. И самое неприятное, что произнесение заклинания прервется. Поэтому старайтесь быть подальше от врагов, когда произносите заклинание.

Inventory – здесь будут располагаться все ваши предметы. По мере надобности они будут автоматически оттуда изыматься, дабы выполнить свое предназначение.

System – опции. Вы можете загрузить игру, поменять настройки, выйти из игры.

УПРАВЛЕНИЕ

ЛУК. Хотя это и считается в обычной жизни оружием, в Dreams to reality его получение всегда связано с магией. Дункан как бы вызывает оружие к себе, а мы при этом наблюдаем очень интересные его телодвижения. Постепенно класс лука растет (просто чем больше луков вы возьмете, тем выше будет класс): повышается мощность выстрела, понижается количество расходуемой маны.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

↑ – бег вперед;
Левый **Alt** – медленно идти вперед;
↓ – идти назад;
Ctrl + ↓ – быстрый кувырок назад;
Ctrl – сильный прыжок (**Ctrl** + ↑ – для прыжка вперед, + →/← – коррекция траектории в полете);
Правый **Alt** (то же, что и в сильном прыжке) – слабый прыжок;
Удерживать левый **Alt** + ↑ – взлететь (в полете держать **Alt** + →/←/↑/↓ для управления);
Удерживать левый **Alt** + →/←/↑/↓ для управления – плыть;
→/←/↑/↓ – управление доской для серфинга, мотоциклом;
Ctrl – действие: открыть дверь, дернуть рычаг, взять предмет (надо стоять рядом с ним).

БОЙ

Пробел – ручное переключение в режим боя;
Ctrl – удар ногой;
Правый **Alt** – удар рукой;
После небольшого разбега **Ctrl** – удар ногой в прыжке;
Быстрое поочередное нажатие **Ctrl** и **Alt** – серия быстрых ударов;
↓ – блок.

МАГИЯ

1, **2**, **3** – выбор быстрого доступа к магии;
Левый **Alt** – взмах мечом, выстрел из лука;
Ввести свой клон в противника – взять его под контроль.

РАЗНОЕ

Зажать **Alt + 5** (или **6**, **7**, **8**, **9**, **0**) – камера (автоматически выбрана **5**);
F1, **F2**... **F6** – поменять разрешение (автоматически выбрана **F3**);
Esc – вызвать меню.

МЕЧ. Второе и основное оружие. С его помощью вам не раз придется расчищать себе путь. Потребляет ману с каждым взмахом. Как и для лука, с повышением класса понижается количество расходуемой маны и увеличивается сила удара.

АПТЕЧКА. Очень важная магия. Помогает вылечиться в крайней ситуации, когда кролика в шляпе (дает полное выздоровление или новый вид магии) даже не видно. С повышением класса уменьшается количество расходуемой маны.

НЕВИДИМОСТЬ. Сильно помогает сэкономить здоровье и время. Враги вас не видят до первого удара. Очень удобно, когда врагов много, а вам надо всего лишь пройти в проем позади них. Повышение класса – уменьшение поглощения маны.

КЛОН. Крайне любопытная штуковина. Вы как бы создаете свой клон, который можете отправить на разведку. Но еще лучше подвести его к какому-нибудь врагу: вы возьмете над этим противником управление и сможете даже драться им. Только вот, к сожалению, не всегда срабатывает. В некоторых героев клон «не влезает». Повышение класса – уменьшение поглощения маны.

МИНА. Ужасающе мощное оружие. Попадание выстрела в противника почти всегда гарантирует ему путевку в ад. Повышение класса – уменьшение поглощения маны.

ВРЕМЯ. Время больше не секрет. Это заклинание на несколько мгновений замедляет ход времени для ваших врагов. Вы же остаетесь по-прежнему подвижным. У вас появляется несколько мгновений, чтобы сотворить еще одно какое-нибудь заклинание (например, подлечиться).

СКОРОСТЬ. Ускоряет ваш движения. Теперь противникам за вами не угнаться. Крайне редко используется, так же, впрочем, как и заклинание времени. Лучше всегда наготове держать три заклинания: невидимости, лечения и меча (или лука, в зависимости от ситуации).

ВОССТАНИЕ. Помощник всегда поможет тебе, даже если ты в страшной беде. Не используется.

ЗАМЕЧАНИЯ

Во время игры в левом нижнем углу вы видите разделенный пополам кружочек, каждая половинка которого имеет свой цвет: красный или синий. Красный счетчик – ваше здоровье. Синий – количество маны. Разделительная полоска начинает работать, когда вы находитесь под водой: это счетчик оставшегося кислорода.

В бою не стоит использовать быструю серию ударов, так как обычно от нее мало толку, и враг быстро уходит. Да и удар рукой дает очень слабый результат, а связан с большим риском, что вам достойно ответят.

Лучше всего (особенно если у вас мало здоровья) использовать удар с разбега. Врагу становится очень трудно по вам попасть.

Во время полета драться вы не можете, поэтому старайтесь уклоняться от врагов.

Во время боя не стоит даже пытаться уйти от противника: для этого вам понадобится повернуться к нему спиной и начать бежать. За это время вы можете получить несколько не очень приятных ударов сзади. А попытка уйти от противника с помощью кувырка назад не даст вам никакого преимущества. Хотя, если на вас нападает слишком много врагов сразу, лучше, конечно, разделить их и перебить поодиночке.

Не забывайте, что вы не можете взлететь, когда у вас включен режим боя. Но если вам надо срочно улететь, то стоит рискнуть и просто упасть с Острова, в полете выключить режим боя и начать полет.

В настройках вы можете установить автоматический переход в боевой режим, а можете его отключить. Лучше оставить его включенным, потому что подчас монстры

вам не видны, но зато компьютер «видит» их безошибочно. Если включился режим боя, значит враг близко. Если же он никак не желает включаться, хотя монстр уже почти «целуется» с вами, делайте это сами. Такие сбои случаются.

Никогда не проходите мимо маны: с ее помощью вы сможете сделать многое и сильно облегчить себе жизнь. Причем после того, как вы сможете сами себя лечить, надо с помощью магии лечится до конца (каждый раз набирая нужное количество маны), а когда вы вылечитесь окончательно, набрать маны до предела: в будущем пригодится. К сожалению, иногда встречаются места, где использование магии запрещено, поэтому мана быстренько у вас улетучится. Но не огорчайтесь: наверняка вы скоро пополните ее запасы.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Мое имя Дункан. Мой точный возраст не известен даже мне самому. Я знаю, что у меня были родители, но после того, как в мае 1997 года я упал в Колодец Снов, проход между нашей реальностью и Миром Снов, я забыл многое. Сколько я там пробыл, не знаю. Но вот, когда я вернулся в наш мир, меня встретила группа ученых, которая явно собиралась воспользоваться проходом в Мир Грез. Что она и сделала... Теперь, после 10 лет упорных тренировок, закаливших мое тело и мой дух, я готов вернуться назад и, возможно, найти тех ученых.

Мое путешествие начинается на Острове Ангхора. Выслушав наставления шамана, я решил побегать немного по Острову, на котором оказался. Поговорив с несколькими голубыми гномами и узнав, что они дают полезную информацию, я набрал максимальное количество маны (голубые пузырьки, летающие в воздухе или появляющиеся из-под земли) и полетел к виднеющемуся неподалеку Острову. Приземлившись, поймал бегающего красного гнома. Оказалось, они дают предметы, но для этого их надо поймать. Чтобы взять лук, я встал прямо над ним и... гм... совершил действие (нажать Ctrl). Потом подбежал к синему гному, стоящему на чем-то, напоминающем дверь. Он дал мне шар, который теперь будет загораться в левом верхнем углу, когда я смогу совершить какое-то действие: открыть дверь, взять предмет, лежащий рядом... Я сразу опробовал новый дар: встал над дверью – да, шарик появился. Я совершил действие (Ctrl) и попал внутрь.

Убив двух богомолов, дернул за рычаг (можно их и не убивать, а просто отвести от рычага, чтобы успеть его нажать). На Острове Ангхора открылся тайный ход. Выйдя через дверь, подождал ману, пополнил свой запас и полетел на Остров Ангхора. Пройдя внутрь головы, я понял, что внутренние размеры ничего общего с внешними не имеют: нельзя верить своим глазам. Убив массу противных клоунов и последовав за зеленым гномом (который указывает направление), оказался в странном колонном зале. С большой осторожностью, ни разу не упав, добрался до первого ответвления налево от основной дорожки. Подождав немного на этом разветвлении и собрав немного маны, я попрыгал, как по лестнице, наверх по левому ответвлению пути. Наверху я нашел ключ. Взяв его, направился (полетел) к зеленому гному, который виднелся вдали. М-да, ловушки тут еще те! Оказавшись в воде, моментально начал плыть, придерживаясь правой стены и пополняя запасы маны и кислорода с помощью периодически попадающихся источников маны.

Наконец я оказался в Магическом озере. Подплыв к его поверхности, полетел к виднеющемуся кусочку картины. Пролетев сквозь него, решил слетать к синему гному, стоящему на земле. Поболтав с ним, понял, что надо найти еще три кусочка картины. Все я брал в полете, пополнив сначала запасы маны. Второй кусочек висел над

водой, третий был на скале, почти под потолком, ну а ради четвертого мне пришлось влететь в колодец на потолке. Взяв последнюю картинку, я вернулся назад к Магическому озеру и направился к чему-то синему, похожему на осколки зеркал, справа от гнома и картинок. И прошел сквозь них (Ctrl). Опять на Острове с дверью: естественно, я зашел в нее и сразу же прыгнул в бассейн посреди зала, тщательно стараясь избегать врагов (их можно убить, но потом они моментально возрождаются, поэтому лучше их не трогать). В бассейне, в одном из углов, забрал у красного гнома рог (horn). Сразу же покинул и бассейн и комнату. О боже, за мной приплыл кит! Я полетел к нему. Теперь, следуя за ним и подбирая ману, вылетающую из его хвоста и плавников (она очень быстро заканчивается), долетел до Острова двух камней.

Набрав нужное количество маны и избавившись от монстров, полетел к красному гному: поймав его, я получил способность лечиться, теряя при этом ману. Опробовав ее, направился к Острову со статуей. Поговорив с каким-то несчастным и пополнив запас маны, быстренько взлетел на вершину Острова (за спиной статуи), там поймал гнома, который дал мне барабан. Спрыгнув вниз и набрав маны, вернулся на Остров двух камней. Теперь направился к Африканскому Острову (большой такой, висит выше). Там поговорил с шаманом, отдал ему барабан и взял лук (теперь он стал второго класса). Затем я вернулся на Остров со статуей. Встав на текущую в никуда речку, совершил действие и оказался в Комнате пыток. Чтобы спасти гнома, мне надо было просто постоянно двигаться вперед, уничтожая богомолов, желательно с помощью меча (мана на этом уровне не заканчивается) и подлечиваясь в случае необходимости. В самом конце в одной из пещер (слева от тупика) я дернул за рычаг и вернулся к гному.

В Пещере Тигра лучше не тратить магию на меч: ее не восполнить. Оставив ее на здоровье, я с помощью рук и ног пробился до самого конца уровня (не тронув при этом «медитирующего» в комнате богомола) и повел за собой зеленого гнома, не давая ему затеряться. Привел его к тому самому богомолу, который оказался на самом деле человеком, только заколдованным. Вернувшись на Остров со статуей, взял кролика в шляпе, улучшив таким образом свою способность лечиться. Опять проследовав за китом, я оказался на Острове колонн. Зайдя в левую дверь, прошел через комнату и еще через одну, перепрыгнул через потоки кислоты и взял у гнома способность становиться невидимым. Затем, покинув комнату, направился к Острову, висящему правее, к Острову каньона (стоит перед этим немного подождать и набрать маны на Острове колонн).

Побеседовав с зеленым гномом, понял, что он мне ничего не даст. Не желая драться с бегающими вокруг карликами, я просто полетел к брату этого негодяя. Тот как раз летал в каньоне на воздушном шаре. Подлетев к нему и поговорив, я медленно начал вести его за собой. И привел к его братцу. Они договорились, а я все-таки получил какой-то план. Вернувшись на Остров колонн, зашел в ту же дверь, что и в первый раз. Но вот только в этот раз, когда я встал в круг на земле, одни милые скелеты решили мне помочь и смастерили мне доску для серфинга. Я ее взял и вышел наружу. Ага, появился новый Остров, Остров дующих ветров. Прилетев на него, сразу же отправился (полетел) к первой двери справа от меня, чутье подсказывало, что там что-то есть. Подлетев к ней, я попал внутрь комнаты. Найдя гнома, взял у него ключ, открывающий вход в музыкальную комнату. Опять оказавшись снаружи, решил отправиться теперь направо. Облетев полностью Остров и оказавшись с полностью противоположной стороны, я заметил дверь. Внутри взял у одного гнома первую музыкальную ноту. Второй же не захотел ее отдавать.

Выйдя, я решил отправиться все же в музыкальную комнату (большая дверь прямо на Острове). Вошел, отперев дверь ключом (Ctrl). Внутри после разговора с гномом я выяснил, что мне надо найти еще одну ноту. Но для этого мне нужно раздобыть что-нибудь для гнома. Пропрыгал по движущимся платформам (встаньте за музыкальным аппаратом и прыгните на неподвижную платформу, рядом с которой ездит первая платформа. Теперь, отойдя на самый край неподвижной платформы, в тот момент, когда третья, самая далекая, подвижная платформа будет уже на середине пути к дальнему от вас краю, разбегитесь и прыгните. Только аккуратно: не упадите.) Последовав совету гнома, на доске я летел как угорелый, не обращая внимания даже на стены, в которые врезался (если вы успеете, то попадете на Остров колонн, если нет, опять окажетесь в музыкальной комнате). Не советую заново все перепрыгивать, лучше просто загрузите игру. Оказавшись на Острове колонн, я набрал маны, подлечился. Опять набрал полностью ману и зашел в комнату справа. Сразу включил невидимость. О, да здесь оказывается куча гномов и босс. Быстренько подбежал к небольшой комнатке справа и там увидел гнома. Тот дал мне монетку. Так же незаметно я вышел.

После я вернулся на Остров дующих ветров, зашел во вторую комнатку, которую раньше посещал (та, что с противоположной стороны). Гном отдал мне ноту. В музыкальной комнате, я снова пропрыгал платформы и снова прокатился на доске, только в этот раз спокойно, не спеша, не задевая ни в коем случае за стены. Взял лук. Оказавшись на Острове, подлетел к киту. И теперь уже по каньону начал гнать как сумасшедший. Нашлась очередная часть головоломки. Оказавшись на очередном Островке, я подбежал к шаману (тому самому маленькому человечку). Он объяснил мне, что я почти готов, теперь мне осталось закалить свое тело, и тогда я узнаю историю о ТЕМНОМ. С помощью лука я убил коричневого гнома (стреляйте с упреждением) и взял странный предмет, валявшийся около бездыханного тела. Встав в середину круга, чуть сам не умер от страха: ко мне телепортировали страшное золотое чудовище. Отбежав от него подальше, я вызвал лук. И издалека с трех выстрелов прибил этого переростка. Затем проник в туннель позади белых гномов. В коридоре меня ждало немало существ, не желающих мне ничего хорошего. Но все же я прошел его, свернув на первом перекрестке налево, а потом направо. Естественно, никто, кроме меня, не выжил.

С берега озера после разговора с синим гномом я взлетел и поймал красного гнома. Тот поделился со мной любопытным свойством: магией клона/управления. Приземлившись, я соорудил один свой клон и отправил его в плавание. Быстро поймал русалку и взял над ней управление. Затем мне осталось лишь подвести ее к темному месту за четырьмя стоящими рядом колоннами (ни в коем случае не высовывайтесь из воды, чтобы глотнуть воздуха, это убьет русалку!) Теперь вперед, только вперед. Недолго мне пришлось плыть, к тому же какая-то русалка старалась в меру своих сил показать мне дорогу. Наконец я увидел светящийся треугольник и на нем нечто, напоминающее дудку. Взяв ее, сразу повернул направо и продолжил плавание. Вот и выход. Вылетев из воды, я направился к летающим черепахам. Ах, вот чем их можно приворожить – звуками дудки! Теперь они будут следовать за мной. Только не надо торопиться. Я их аккуратно подвел к двум виднеющимся уродам. Те меня не зацепили (не надо близко подплывать), зато как их зацепили черепахи...

Вот и ТЕМНЫЙ. Господи, ну и зрелище! Быстренько схватив пергамент и кролика в шляпе, я собрался сражаться не на жизнь, а на смерть. Оказывается, я буду драться против темной стороны самого себя. Победить ее можно легко: достаточно взять в руки меч и долбануть по ней пару раз. Даже смешно. Я снова на арене. Забе-

жав в проход, перед которым стоит одинокий белый гном, увидел уходящего Рэя (одного из ученых). Побегав немного по коридорам, я нашел нечто, напоминающее штаны, а также смог побеседовать со своим старым знакомым с камерой и посмотреть фильм. После этого опять выбежал на арену. На сфинксе, с которым рядом нет ни одного белого гнома, я увидел фиолетового гномика, который благополучно обчистил карманы Рэя и забрал у него переводчик. В обмен на «штаны» он мне его отдал (чтобы взять его, просто бегите к сфинксу, около которого стоит три гнома). Итак, теперь я оказался внутри Паука. Что это такое, я лишь смутно догадывался. Побеседовав с двумя моряками и подойдя к чему-то вроде глаза, закрытого сверху лестницей, я решил отдохнуть (подождать). Внезапно появился странный красный персонаж. Господи, да это же я в детстве! Но только вот я собрался себя уничтожить. После первого же удара я попал туда, откуда начинал, на Остров Ангхора. Быстренько запрыгнув на ступени и избежав таким образом битвы с клоунами, вошел в попрежнему открытый рот статуи. Теперь вместо тупых клоунов мне встречались довольно сильные противники (лучше всего включить невидимость и быстренько пробежать мимо них). Резко понизив их популяцию, я добрался-таки до красного гнома. Что же он мне дал? Оказывается, паучка.

Я вновь переместился внутрь Паука. Немного побегав, обнаружил богатое месторождение маны, что позволило мне значительно улучшить свое здоровье. Но опять мой отдых был нарушен, теперь особью женского пола. Оказался я неподалеку от первого места, на Острове с дверью. Упав с края острова и моментально взлетев, чтобы не разбиться, смог избежать ненужной драки с противниками. Поймав красного гнома и взяв еще одного паучка, опять телепортировался, только на этот раз на верхнюю палубу того странного корабля-Паука. Как всегда, мне не повезло: я напоролся на спятившего капитана и его приятеля в виде очень сильного паука. Не трогая их, сумел прождать достаточно времени для появления третьего кошмарного персонажа, на этот раз мужчины. Я попал в ночной кошмар шамана, который сам стоит с склоненной головой. Похоже, он отрубился. Вдали я увидел фиолетового гномика. Подбежав к нему, понял, что он просит меня отвести его в центр круга. Это я и сделал. И вместо благодарности оказался в ловушке. Три красных дьявола – очень сильные противники. Быстро подбежав к шаману (чтобы его защитить), я достал меч и порубил на куски всех этих уродов. После этого, походив некоторое время за шаманом, получил от него полного боевого паука. Теперь мне ничто не страшно. Опять я на верхней палубе. Теперь надо, аккуратно ведя за собой паука, подвести его сначала к капитану, а потом и к страшному пауку. Мой приятель их, естественно, забил, а с капитана снялось проклятие. Но уже слишком поздно, хотя я все же успел сбежать с этого падающего корабля (подбежав к дырке в полу).

Равнина. Побегав по ней, я нашел двух матросов, которые смогли спастись. Поговорив с каждым из них, повел их за собой (очень медленно, чтобы не отставали) к виднеющемуся вдали упавшему пауку. Около его длинных лап бегал зеленый гномик, к которому пришлось обратиться за помощью. Итак, новый паук, и я его капитан. Вот только все почему-то залито водой. Не тратя время даром, вплыл в огромный желтый шар, затем переговорил с членами команды. Теперь я управляю пауком. Но здесь есть много неприятелей. Всех их надо перебить (в боевом режиме нажимайте Ctrl). Очень помогла мне невидимость. А также то, что не подпускал врагов к себе близко, не давал им начать стрелять. Бил их издалека, а потом убегал, и опять бил.

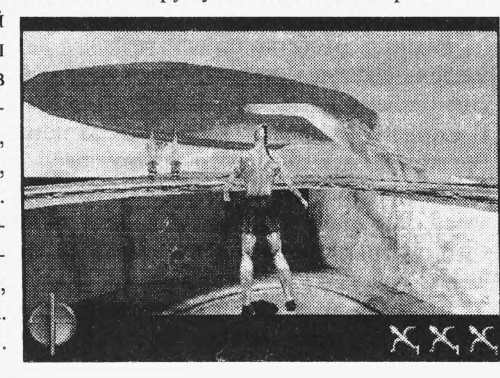
Снова на арене. Убив трех маленьких существ, стоящих перед дверью, я вбежал в коридор Смерти. Немедля применив невидимость, дабы избежать ненужных столк-

новений с красными дьяволами (крайне мощными противниками), побежал вперед. Добежав до конца я вернулся немного назад в боковое ответвление, где и нашел дьявола, после убийства которого получил первый Символ. Когда уже вышел к Горе Зла, мне вздумалось вернуться назад, в коридор Смерти. О, да тут появился целый фонтан маны. Набрав максимальное ее количество, я вернулся к Горе Зла и полетел вперед к фиолетовому гному, стоящему на платформе. У него я получил второй Символ. Затем вернулся в коридор Смерти и опять подзаправился маной. Теперь мне надо было лететь высоко наверх, к каменным статуям, внутри пасти одной из которых находилось еще один гномик с последним, третьим Символом. Не тратя время даром (мана улетучивается слишком быстро), вернулся в коридор Смерти и прыгнул в фонтан с маной. Попав на арену, я сразу же переговорил с шаманом. Узнав, что может случиться, если не остановить слияние двух миров, реального и Мира Снов, я понял, что во что бы то ни стало должен остановить все это безумие.

Подождав немного, я с помощью кита оказался... на фабрике. Переговорив с гномами, немедля отправился по карнизу (осторожно, чтобы не упасть) и пришел на другой конец этой висящей в воздухе платформы. Там увидел подозрительную бронзовую трубу, на которой оказался рычаг. Естественно, я его сразу же повернул (ударив по нему). Затем вернулся на то место, где стоят два гнома, и прыгнул сквозь остановившиеся лопасти вентилятора. Попав в лабиринт, не растерялся – чай, не привыкать. Выбрав изначально левое ответвление, я вскоре допрыгал до движущихся платформ. Теперь мне надо было найти фиолетового гнома и взять у него предмет «омега». Затем просто скакать по платформам, пока не найду выход.

И вот опять на фабрике регенерации. Пойдя направо, я зашел с правой стороны к некоей металлической конструкции. Тогда-то и понял, зачем нужен предмет «омега». Пополнив запас маны, я выполнил заклинание клона и ввел его в минотавра. Потом подвел его к генератору (белая колонна) перед платформой, на которой я появился в начале уровня (причем поставил его прямо на платформу, в ее центр). Потом подлетел к появившемуся персонажу. Итак, теперь мы у Дерева. Увидев вдали старого доброго друга шамана, я немедля отправился к нему. Затем поймал синего гнома и отвел его к скамье. Взял видеокамеру. Да... все становится более запутанным. Внутри акулы после разговора с роботом я дождался появления зеленого гнома и вселился (через клон) в него.

Затем я вышел наружу. Сплавал, поговорил с русалочками, они обещали мне помочь. Затем я отправился переговорить со стражниками. Те смотались, так как русалки сообщили им по пейджеру, что у них появилось новое задание. Заведя зеленого гнома через рот обратно в акулу, бесстрашно вылез наружу собственной персоной и направился к зеленому гному, который по невыясненным причинам не желал ничего мне давать. Зато он послал меня в лабиринт. Выйти из него оказалось довольно легко: сначала надо плыть вперед, повернуть во второе ответвление налево, опять прямо, первый поворот налево. Здесь я нашел ключ. Взяв его, я развернулся, проплыл до первого поворота направо, затем до первого поворота налево, и потом прямо вплоть до самого выхода. Еще раз вернулся в акулу (через пасть).



И попытался выйти: акула отправилась в путешествие. Отлично! Очень быстро, но постаравшись при этом не потерять жизнь, я пробился сквозь прямой тоннель, периодически уворачиваясь от летящих сзади бочек. Битва с двумя акулами – страшное событие в моей жизни (стрельба ведется клавишей Ctrl; надо крайне активно маневрировать). Затем мне пришлось сразиться с еще несколькими стражниками Лаборатории. Убив змея, я поплыл к подножию здания, где и покинул лодку.

Собрав всех кроликов в шляпе, поплыл к белому треугольнику и попал внутрь Лаборатории. Попав в здание и переговорив с гномом, я разбежался и запрыгнул в левый экран (большой белый прямоугольник на стене). Там мне пришлось сразиться с одной из «игрушек» Рэя: большим танком. Для более легкой победы я использовал невидимость (в дальнейшем во время боя с особенно сильным противником или несколькими врагами советуем вам постоянно ее использовать). Уничтожив танк, взял маленькую красную куклу на палочке и вернулся в комнату к гному. Потом я запрыгнул в противоположный экран. Быстро уничтожив клоунов, подбежал к оборотню, который превратился в ребенка. Вернувшись назад, я отвел ребенка к экрану, около которого стоял гном, и оказался в комнате Билла. Взяв управление над Рэем, я подвел его к Биллу: появился рычаг. Прекратив управлять Рэем и став невидимым, дернул рычаг. Затем я прыгнул сквозь экран и оказался в кинозале. Убив горгулий, поднялся наверх по лестнице и оказался в комнате с сумасшедшим механиком. Быстро выбежав через ту же дверь, прыгнул в экран.

В Туннеле Африки. Здесь я просто бежал, не давая себя побить и вообще не вступая в бой. Сначала выбрал путь, ведущий налево, потом направо и еще раз направо. На острове (будучи невидимым) я убил трех злобных механиков, за что и получил лук и заклинание времени. Подождав немного, я автоматически вернулся в Туннель Африки. Опять-таки не вступая в ссоры, добежал до кинозала, где опять поднялся в комнату механика. Сразу вызвал меч. Затем прошел в дверь справа. Появились два дьявола. С помощью меча и невидимости я справился с ними, а потом сразу же покинул помещение через дверь. Снова оказался в комнате Билла. Убив плохих Биллов, я подбежал к хорошему и поговорил с ним. Он, естественно, не поверил тому, что они больше не контролируют ситуацию. Оказавшись в комнате с телепортационным креслом и узнав, что на меня объявили охоту, я просто начал бегать. Наконец приказ отменили, и я смог спокойно подойти к креслу. Меня поймали.

На уровне Гауди сразился с двумя врагами, а затем с гигантским скорпионом (о его смерти вам сообщит полная его неподвижность). Затем я потыкался в стены и перенесся в пещеру Дрожи. Найдя, в конце концов, выход, переговорил со священниками и спрыгнул с постамента. Никто не смог бы меня заставить драться с новым темным боссом, поэтому я просто устроил с ним бег на стометровку. Наконец прибыл кит, который был согласен мне помочь. С помощью маны кита я смог долететь до огненной воронки. Внутри переговорил с военным, а затем с гномиком. Пролетев чуть дальше, я попал в кошмар того самого гнома. Там уничтожил всех остальных гномов. Продолжив свой полет в воронке, я попал в очередной кошмар. Уничтожив там всех монстров, продолжил свое путешествие по воронке. Господи, еще один кошмар: теперь главными персонажами здесь оказались горгульи. Уничтожив их всех и пролетев еще чуть-чуть по воронке, вернулся на Землю. Но мои надежды на отдых не оправдались: теперь мне надо было уничтожить всех солдат, попавших под влияние Темного.

Взяв пистолет, я отправился вперед в поисках средства передвижения. По пути отстреливал всех военных (левый Alt). Наконец я нашел его – антигравитационный

мотоцикл. На мотоцикле мне пришлось поехать, найти какого-то солдата (первый поворот направо, затем прямо) и переговорить с ним. Затем я нашел зеленого гнома, который телепортировал меня дальше. На военной базе уничтожил столько солдат, сколько смог, пока меня не сбили. В камере дождался появления шамана, затем его исчезновения, затем слов, произнесенных какой-то девушкой. После того как я подошел к кровати, она появилась. Только вот нашему счастью не суждено было долго продлиться: ее убили. Я в долгу не остался.

Пробежав по коридору и убив двух военных, добрался до двери. Внутри позволил зеленому гному следовать за мной. Так, постепенно уничтожая всех вокруг, я довел его до еще одной комнаты. Отлично. Теперь, после произнесения заклинания невидимости с разбегу запрыгнул на платформу посреди комнаты, а с нее еще дальше. Затем зашел в дверь. Итак, меня собрались убить. Что ж, невидимость и пистолет смогли убедить их в неверности такого намерения. Как только я взял мотоцикл и отправился наружу, понял, что пора бы вернуть эту зверь-машину ее законному владельцу (тот находится где-то в центре этого обширного уровня).

Немного побегав (теперь уже не поездишь), я перенесся дальше. Затем сыграл в прятки с каким-то психованным гномиком (просто постоянно пытайтесь повернуть налево), уничтожив при этом целую кучу солдат. Наконец добежал туда, куда надо, и оказался в не менее странном месте, чем то, где был раньше. Пещера... Взлетев наверх, я попал во владения огненного священника. Сам он оказался в правом проходе.

Взяв его под свой контроль, я отвел его к черному проходу и оказался в Пещере. Спрыгнув вниз, попал во владения священника Воды. Подождав некоторое время, я получил нужный результат, священник погиб, а вода исчезла. Теперь пришла моя очередь спуститься вниз к священнику Воды. Сам он оказался в левом проходе. Взяв его под управление и порядком намучившись, я сумел-таки доставить его в огненные владения (летать он не умеет, но если зажать левый Alt, то он начинает ходить как бы по воздуху). Подождав некоторое время, смог убедиться и в его смерти. Теперь пришла пора выбираться из владений Воды самому. Убедившись, что запас моей маны полностью заполнен, пролетел в один из черных проходов. Из Пещеры меня сразу перенесли к статуе, в которую был заточен в свое время Темный. Немедленно став невидимым и достав лук, я уничтожил всех боссов, а их было четверо (перед тем, как добить последнего, надо обязательно заправиться маной под завязку).

Ну вот и все: пришло время последнее битвы. Аккуратно приземлившись на мост, я резко побежал вперед, убегая от Темного и держа наготове заклинание клона. Добежав до мальчика, я взял над ним управление и отвел его к Темному. И ПОБЕДИЛ ЕГО!!! Наконец-то закончилась эта тяжелейшая битва за то, чтобы Мир Снов и реальный мир существовали рядом, но никогда не слились воедино...

Александр Рытиков (PcDuck)

FAIRY TALE ADVENTURE 2 HALLS OF THE DEAD

Разработчик	The Dreams Guild
Издатель	Encore Software
Выход	1997 г.
Жанр	RPG
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95/DOS 6.0
Процессор – 486DX-66
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – 1 Мб SVGA
Свободного места на жестком диске – 32 Мб

Наверное, некоторые игроманы еще помнят те времена, когда ролевые игры были простыми, забавными и максимально играбельными... Именно тогда увидела свет первая часть игры Faery Tale. И вот уже в наше время вышло продолжение этой игры. Это классическая RPG с современной графикой, оцифрованной речью, хорошей музыкой. Удобный игровой интерфейс и изометрический вид, знакомый вам по Diablo, позволит максимально быстро разобраться с управлением и приступить к уничтожению зла, которого развелось слишком много. Порадуют игроков и невысокие требования, предъявляемые к «железу».

Вы играете сразу за трех братьев-героев: Джулиана, Филиппа и Кевина. Ваша задача – спасти родной край от ужасного зла, затаившегося во тьме веков. В игре предусмотрено удобное управление героями – вы можете управлять одним, остальными будет управлять компьютер. Также в игре огромное количество разных видов оружия, доспехов и, конечно, магии. Мы уверены, что игра достойна вашего внимания и займет почетное место в вашей коллекции.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Давным-давно, еще до появления Времени, человека и даже богов, в Старой Вселенной существовали две основы, два непримиримых начала, вечные враги – Порядок (по имени Saroth) и Хаос (по имени Throlis). Вечно длилась борьба, и в огне сражений родилось Время. Наступила эра Новой Вселенной.

Появившаяся Вселенная имела упорядоченную форму, и, как следствие, удары Порядка становились все сильнее. Однажды могучий удар равзорвал Хаос на миллионы частей. Сам Порядок изрядно пострадал при этом и чуть не погиб.

Эпохи пролетали, а Хаос бездействовал, силы слишком медленно возвращались к нему. В это время Новая Вселенная развивалась: появились звезды, образовались планеты, на планетах зародилась жизнь.

Смертные были ограничены конечным пониманием, но оказались наделенными верой. Любовь, идеи, никогда не существовавшие прежде, процветали. Могучие вол-

шебники с помощью своих заклинаний учились управлять стихиями. И Добро сталкивалось со Злом. В борьбе смертные обретали души.

Непредсказуемые души смертных несли в себе частицы Хаоса – это, возможно, пробудило Saroth'a. Однако уставший Порядок не мог конкурировать с людьми, поэтому решил принять их форму. В новой оболочке восстановление пошло быстрей. Хотя не столь мощный, как раньше, этот новый дух, по имени Sarlioth, начал собирать армию, чтобы объединить Вселенную в Жестком Порядке.

Вскоре выяснилось, что старый враг Sarlioth'a – Throlis – жив и тоже принял форму смертных. Его назвали Thorolis – Дух Возможностей.

Для подготовки нового удара Sarlioth бежал в земли Farr. Много людей потом спускалось туда, желая присоединиться к Лорду Порядка, и ни один не вернулся назад. Владения эти названы были Залами Мертвых.

Sarlioth нашел себе трех помощников.

Roska (Роска) – злой колдун. Он помог Sarlioth'y подготовить средства для получения энергии Farr.

Kaidar (Кайдар) – темный эльф, обеспечил сокрытие и обман. Он убедил смертных в необходимости Sarlioth'a.

Irastikaan – могучий Дракон. Грубой силой подавлял восстания смертных.

Sarlioth с помощью Roska создал восемь камней, невиданной магической мощи, каждый из которых был помещен в одно из королевств земли Farr. Три волшебных коня защищали эти земли. Удар за ударом бились они с Sarlioth'ом, но один из камней стал ослаблять их.

Первый камень, созданный Roska, имел дефект – маленькую трещину. Воспользовавшись этим, кони разрушили его, но больше ничего сделать не смогли, нужна была большая сила, чтобы одолеть Sarlioth'a. И такая сила была – три брата-героя из другой страны должны были решить судьбу этой земли. Сами же кони, потратив на перенесение братьев последние силы, застыли статуями в центре деревни Padavis.

ИГРОВОЙ ЭКРАН И УПРАВЛЕНИЕ

Если первое знакомство с игрой не заставило вас забросить ее подальше, если вам нравятся ролевики и если вы получали удовольствие от Ultima, то эта игра безусловно для вас. Итак, приступим.

Большую часть экрана занимает карта, в центре которой находятся герои (три брата), которыми вам и предстоит управлять. Перемещаются они с помощью левого щелчка мыши (так же и выделяются). Укажите стрелкой место, щелкните мышкой, и ребята пойдут.

Справа от экрана действий расположено прямоугольное окно управления героями. Итак, щелкните на портрете одного из братьев, например, Кевина. Всю правую часть экрана займут его характеристики.

В самом верху, справа от портрета Кевина, находится окно с солнышком – это индикатор здоровья данного героя (цифра слева – количество здоровья на данный момент, справа – сколько всего здоровья может быть); чем ярче солнышко, тем больше здоровья.

Чуть ниже расположены четыре квадратика. Верхние квадратики определяют тип управления братьями (кто активен, т. е. кем управляет игрок, а кто пассивен, т. е. кем управляет компьютер); пассивные персонажи всегда следуют за активным, а в случае драки сами неплохо дерутся. Нижние квадратики показывают, включен или выключен боевой режим (меч) и эффективность надетой брони (шлем).

Дальше находится Inventory (инвентарь), в нем располагаются вещи, которые носит герой: оружие, броня, кольца, амулеты, сумки (в них лежат остальные необходимые предметы), также тут могут быть живительные напитки, причем в одной клетке их может быть несколько (то же относится и к вещам в сумках).

Еще ниже расположены три кружка:
в **первом** нарисован череп с тремя полосками: Spells, Skills, Ideas (описание см. ниже);
второй показывает переносимый вес. Каждый предмет что-то весит, и рано или поздно вы столкнетесь с тем, что придется выбирать, какую вещь взять, а какую выкинуть;
третий – массу, переносимую только в контейнерах, расположенных в Inventory (не включая массу в сумках, находящихся внутри).

Ну, а в самом низу располагается окно состояния и количества маны. Чем больше кружки и чем ближе к их центру звездочки (чем ярче огонек), тем соответственно больше маны вообще и на данный момент в частности.

Inventory

Содержит девять ячеек, в которые могут быть помещены различные предметы. С помощью Inventory происходит процесс одевания персонажа. Делается это следующим образом: помещаем вещь в Inventory и щелкаем на ней два раза мышкой – готово. Следует также помнить, что предметы можно комбинировать: надеть, например, две различные брони, при этом их свойства суммируются. В Inventory также можно положить различные емкости, увеличив тем самым количество переносимых вещиц, а в эти емкости – другие емкости, но при этом больше, чем вам позволяет «здоровье», все равно не унесете.

Spells

Открытое вами окно чем-то напоминает внутренность сумки. Так оно и есть, только эта «сумка» содержится в голове вашего героя, а хранятся в ней заклинания. Вначале здесь ничего нет, но впоследствии, при прочтении свитков с заклинаниями, знания о них будут оседать тут.

Чтобы использовать какое-либо заклинание, нужно просто подцепить его мышкой и сбросить либо на врага (если заклинание атакующее), либо на себя (если заклинание лечебное или оберегающее).

Skills

Умения. Всего вам доступны семь умений, улучшающихся с тренировками.

Brawn (сила мышц) – отвечает за количество груза, которое может перенести герой; естественно, чем больше, тем лучше.

Swordcraft (владение мечом) – чем выше значение, тем лучше герой орудует данным оружием.

Agility (ловкость) – чем выше значение, тем быстрее герой движется и чаще наносит удары. Bludgeon (владение дубиной) – показывает умение персонажа обращаться с дубинами, молотами и палицами.

Archery (умение стрелять из лука) – персонаж с высоким Archery меньше промахивается, стреляя из лука.

Shieldcraft (владение щитом) – умение героя парировать щитом вражеские удары.

Spellcraft (магические способности) – игрок с высоким умением Spellcraft имеет большее количество маны и в нужный момент времени может использовать больше заклинаний.

Все умения могут быть улучшены. Чаще это происходит во время стычек: что используете, то и улучшается. Когда у вас скопилось достаточное количество денег, вы можете воспользоваться услугами учителей. За определенную сумму они поднимут вам

соответствующее умение на единицу, но чем выше у вас развито умение, тем дороже будет стоить следующее повышение.

УЧИТЕЛЯ

Galch May – старый маг из Bilton'a. Улучшит ваш Spellcraft.

Brolhogan – бывалый воин из Bilton'a. Может помочь вам в овладении Swordcraft и Shieldcraft.

Valdene – девушка из народа эльфов. Живет неподалеку от Ta-Taavan. Поможет в овладении искусством Archery.

Faa-Tavel – великий эльфийский маг. Улучшит ваш Spellcraft. Живет в Ta-Taavan.

Rolias – старый морской волк из Maldavith. Натренирует ваши Swordcraft, Bludgeon, Archery.

Trista – девушка-воин из Darnoc. Улучшит ваши Swordcraft и Archery.

Sharneed – старый воин из народа гномов. Поможет вам с Bludgeon. Живет неподалеку от подземелья к северу от Янтарного Замка (места жительства огромного Дракона).

ОБЩЕНИЕ

Чтобы общаться с окружающими, используйте иконки (просто подхватываете нужную и бросаете на нужного человека, аналогично использованию заклинаний)

Greeting – приветствие. В принципе, для получения аналогичного эффекта достаточно просто щелкнуть на нужного человека (естественно, отключив перед этим боевой режим).

Container – контейнер, вопрос о содержимом мешка оппонента.

Magic Spell – вопрос о наличии Spells с заклинаниями.

Here – вопросы «Что здесь происходит?» и «Где я нахожусь?».

Work – вопросы «Чем вы занимаетесь?» и «Что вы можете для меня сделать?».

Potion – вопрос о наличии какого-либо зелья или лекарства.

Gold – вопрос «Где здесь можно достать золото?».

Weapon – вопрос «Какое оружие у вас есть?».

Shop – вопрос «Где здесь магазин?».

Food – вопрос «Какая у вас есть еда?» или «Где можно достать еды?».

Magic Item – вопрос о магических вещах.

Armor – вопрос «Какая у вас есть броня?».

ОРУЖИЕ

Оружие в игре может быть сделано из различных материалов, что непосредственно влияет на его эффективность. Самый лучший материал – Adamantium (этот металл в Farr отсутствует, а то, что есть, добыто из огромного куска камня, в незапамятные времена, упавшего на землю), далее идут Mithril, Steel, Potmetal и Bronze. Однако, бывают моменты, когда оружие, сделанное из Adamantium'a, бывает бесполезно (например, при сражении с Frost Giant). Но в то же время, некоторые из самых сильных ваших врагов (например, Wraith) любое другое оружие просто не заметят. Против них подойдет только меч, сделанный из вышеназванного материала, или же особый волшебный меч.

ОБЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Все обычное оружие можно разделить на два вида: используемое в ближнем бою и поражающее на расстоянии.

Оружие ближнего боя

Mace (палица), Maul (кувалда), Warhammer (боевой молот), Club (дубина) – все они используют и развивают умение Bludgeon. Самым слабым оружием данного типа является Club, далее идут Mace и Maul, ну а самым лучшим «крушителем черепов», безусловно, является Warhammer.

Dagger (кинжал) – самое слабое клинковое оружие. Полезен только в том случае, если ничего другого под рукой нет, либо когда он сделан из лучшего материала.

Swords (мечи) – оружие рыцарей и героев. Short (короткий) – великолепен для начала. Long (длинный) – хорош и поражает врага быстрее. Great (великий) – то, что надо! Есть еще три меча: Sapphire (синий меч), Ruby (красный меч), Jade (зеленый меч), но кроме цвета и названий, эти мечи больше ничем не выделяются. Они полезны только тогда, если ничего другого нет, либо если сделаны из лучшего материала.

Axes (топоры) – можно сказать, что это самое лучшее оружие в игре. К сожалению, нет топоров, сделанных из Adamantium'a.

Вышеприведенные виды оружия используют и развивают умение Swordcraft.

Оружие, поражающее на расстоянии

Vew Bow – неплохой лук. Хорошо стреляет. Его можно получить, убив лучника-пирата.

Bow – лук, который не только хорошо стреляет, но и достать его можно практически у любого кузнеца.

Composite Bow – самый лучший лук, но он нигде не продается, а найти его очень сложно.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Магические посохи

Blizzard Wand (4 заряда) – очень слабый посох, использует хилую атакующую магию.

Demon Dancer (4 заряда) – выпускает кучу огненных шаров.

Bhimrao's Wand of Conflagration (3 заряда) – стреляет сгустком пламени, который при попадании в цель расползается кольцом огня. Очень эффективная магия против больших скоплений врагов, но будьте осторожны: огонь, расползаясь, может задеть и вас.

Aeromancer (8 зарядов) – стреляет холодным воздухом.

Fireball Wand (10 зарядов) – вылетает огненный шар, взрывающийся при попадании в цель.

Sulphuric Sceptre (6 зарядов) – волшебный посох, генерирующий и стреляющий магией Icicles.

Ruragon's Winter Wand (3 заряда) – холодный вихрь, созданный вашим посохом; с силой летит вперед, замораживая все, с чем соприкасается.

Rod of the Sun (8 зарядов) – палка, заряженная Sun Flash.

Zap Stick (5 зарядов) – стреляет электрическими зарядами.

Pyromancer (10 зарядов) – один из лучших посохов, стреляет, выпуская дорожку огня. Особенно эффективен против нескольких противников.

ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ

Venom – меч черного цвета. Отравляет атакуемого противника.

Hell Razor – «Адская бритва». Название говорит за себя. Меч коричневого цвета.

Tempest – «Буря». Желтый меч.

Darksweeper – меч черного цвета. Практически бесполезен против обычных врагов, но против Spectre просто незаменим.

Enchanted Axe – «Зачарованный» топор. Обладает высокой повреждающей способностью.

Blaze – отличный лук, наносит сильные повреждения ледяным существам.

Enchanted Warhammer – «Зачарованный» молот. Обладает высокой повреждающей способностью.

Shimmering Mace – палица голубого цвета. Наносит быстрые удары.

Tekton Hammer – «Молот Тектона». Он единственный способен разбить лед, в котором находится Tapstone of Mons. Наносит врагам очень большие повреждения.

Cauldera – меч с лезвием оранжевого цвета. Из всего волшебного оружия он первым попадает к игроку. Наносит сильные повреждения, имеет высокую скорость нанесения ударов.

Amethyst Great Sword – аметистовый меч. Помогает своему владельцу успешнее сопротивляться огню и жаре.

Fancy Long Sword – меч, созданный великим магом, присутствует лишь в вашем воображении и в воображении противника, что не мешает ему сильно бить.

Sunbolt – стрелы желтого цвета. Попадая во врага, стрела создает расходящееся в разные стороны кольцо огня.

Cyclone – стрелы синего цвета. Каждая такая стрела содержит в себе энергию вихря, которая высвобождается при попадании стрелы в противника.

Firebrand – стрелы красного цвета. Наносят сильные повреждения, аналогичны эффекту заклинания Fireball.

Frostbolt – стрелы белого цвета. Созданные гигантами севера, они особенно разрушительно действуют на южных существ.

ЩИТЫ

Hide Shield – кожаный щит. Сделан из кожи могучего буйвола, хорошо поглощает удар, однако в целом защищает слабо.

Wooden Shield – деревянный щит. Защищает лучше кожаного. Сделан из крепкого дерева, местного аналога дуба.

Steel Shield – стальной щит. Этим щитом вы будете пользоваться большую часть игры. Хорошо отражает вражеские удары и его легко достать.

Mithril Shield – мифриловый щит. Один из лучших, но его очень тяжело достать. Легендарный мифрил добывают из воды наиболее продвинутые маги.

Adamantium Shield – щит из адамантиума. Самый лучший.

БРОНЯ

Брони в игре великое множество. Есть не только нательная броня, но также защита для рук и защита для ног. И, как в жизни, надеваемые на разные части тела доспехи можно комбинировать, то есть надевать одновременно (параметры защиты при этом суммируются).

Эффективность брони (ее можно посмотреть в соответствующем окошке в правой части экрана) характеризуют три параметра: Absorb (поглощение) – количество очков повреждений, которые поглощает данная броня, Reduce (уменьшение) – на сколько очков уменьшается сила ударов врага, Defense (защита) – непосредственно класс брони. Эти три характеристики мы будем указывать в виде трех чисел, разделенных точками, после названия доспехов.

Нательная броня

Рубашки являются самой простейшей броней, однако существующие волшебные варианты очень даже неплохи.

Soft Leather Shirt (1.1.0) – самая слабая в игре броня, но все же лучше, чем ничего.

Hard Leather Shirt (2.1.5) – то же, что и Soft Leather Shirt, только с более крутой защитой.

Snow Parka (2.1.6) – парка. Защищает от холода.

Woren Crass Jerkin (2.1.8) – самая лучшая из легкой брони, защищает обладателя от отравлений (Poison) и от ударов молниями (Lighting).

Плащи

Плащи обладают одной замечательной особенностью – их можно онадевать не только вместе с перчатками и ботинками, но и с нагрудниками или кольчугами.

Cloak (1.1.0) – просто плащ.

Elves Cloak (0.1.15) – плащ эльфов. Отличная вещь.

Cloak of Shadows (0.1.25) – плащ теней. Самый лучший.

Кольчуги

При отсутствии нагрудников – это самая лучшая броня. Отдельные виды обладают повышенной защитой от стрел.

Steel Chain Shirt (3.2.0) – стальная кольчуга. В принципе бесполезна.

Mithril Chain Shirt (3.2.0) – кольчуга из мифрила. Повышенная защита от стрел.

Enchanted Chain Shirt (3.4.0) – «Зачарованная» кольчуга. Стрелы, как правило, в вас даже не попадают.

Нагрудники

Самая лучшая броня в игре. Нагрудники широко употребляются всеми жителями, имеющими хоть какое-то отношение к воинским искусствам, а также монстрами.

Bronze Breast Plate (2.1.6) – броня желтого цвета.

Sapphire Breast Plate (4.1.20) – броня синего цвета. Одна из лучших в игре.

Potmetal Breast Plate (3.1.8), Steel Breast Plate (4.1.10), Ruby Breast Plate (5.1.0) – волшебные нагрудники.

Adamantium Breast Plate (6.1.15) – броня серого цвета. Обладает волшебным свойством защиты от ударов кулаками.

Enchanted Breast Plate (6.1.15) – «Зачарованная» броня. Отличная защита, врагу трудно по вам попасть.

Glowing Breast Plate (7.1.35) – самая лучшая защита, конкретного места расположения нет, просто должно повезти.

Шлемы

Mithril Helm (3.1.7) – отличный мифриловый шлем.

Snowdrift (0.1.6) – шлем, который помимо брони дает еще и защиту от холода.

Ботинки

Soft Leather Boots (1.1.1) – легкие ботинки.

Hard Leather Boots (1.1.2) – тяжелые ботинки, получше легких.

Steel Boots (1.1.4) – стальные ботинки.

Mithril Boots (2.1.5) – ботинки из мифрила.

Dragonskin Boots (3.1.4) – великолепные сапоги из драконьей кожи. Помимо прочего, еще защищают от жары (Heat) и огня (Fire).

Перчатки

Soft Leather Gloves (1.1.1) – легкие, слабо защищающие перчатки.

Hard Leather Gloves (1.1.2) – более прочные кованые перчатки.

Steel Gauntlets (0.1.3) – стальные рукавицы.
Mithril Gauntlets (0.1.4) – рукавицы из мифрила.

ПРЕДМЕТЫ

Помимо оружия, доспехов, сумок, магических свитков и прочего в игре присутствует ряд предметов.

Potions (Light Dlue, Deep Blue, Silver) – напитки голубого, синего и серебряного цветов, восстанавливающие здоровье. Напитки другого цвета можно сбросить на врага – это отнимет у него здоровье, если выпьете сами – можете погибнуть.

Pliers – пасатижи; если их использовать на Wire (проволока), получится садок.

Cage – садок. В него можно поймать Fire Wisp.

Rod – металлический прут; если его соединить с Crystal, получится Crystal Rod.

Scroll – помимо свитков с заклинаниями, существуют еще Scroll'ы, в которых можно прочесть истории из жизни людей этого мира, их письма, дневники, а также записи о различных артефактах и секретных местах.

Health Kick – отличная штука. У героя, использовавшего эту вещицу, на порядок повышается количество очков здоровья.

Sapphire Talisman – сапфировый талисман, защита от холода.

Wooden Ring – древесное кольцо, защита от отравления.

Jade Necklace – нефритовое ожерелье, защита от отравления.

Gold Ring – золотое кольцо, защита от огня.

Ruby Ring – рубиновое кольцо, защита от жары.

Sapphire Ring – сапфировое кольцо, защита от холода.

Emerald Grown – желтая корона, защищающая от ментальных атак.

Ruby Amulet – амулет делающий героя невосприимчив к жаре и огню.

Webcutter – волшебный посох, который игрок может собрать сам. Предназначен для уничтожения паутины, закрывающей проход.

Amethyst ring – создает поле, защищающее от кислоты.

Golden apple – золотое яблоко. В игре их три, открывают дорогу в Halls of Dead.

Tesseract key – синий ключ. Используя его на обелисках, можно открыть портал в Overworld.

Chest – сундук, отличное вместилище для пожиток. Позволяет переносить достаточно большой груз.

МАГИЯ

Красная магия

Battle Fever – «боевая лихорадка», увеличивает, наносимые героем повреждения.
Clumsiness – неуклюжесть. Заставляет противника пропускать удары.
Fireball – выстрел шаром огня.
Fire Shield – защита от жары.
Heat Ward – защита от огня.
Incinerate – испепеление (повреждает врага).
Ironskin – «Железная кожа».
Magma bolt – выстрел облаком огня.
Meteor Shower – выстрел множеством огненных шаров.
Panic – заставляет противника бежать в страхе.
Paralysis – парализует врага.
Terror – замораживает противника.

Фиолетовая магия

Acid Shield – защита от кислоты.

Acid Spray – кислотные брызги.

Caustic Rain – облако маленьких снарядов.

Caustic Ward – защита от кислоты. Получше Acid Shield.

Death Cloud – смертельное облако.

Ego Flash – озарение.

Fire Walk – защита от огня и жары.

Inner Balance – увеличивает проворство.

Mind Tap – удар врага силой мысли.

Searing Thought – ментальный взрыв (повреждает врага).

Spell Barrier – сопротивление вражеским заклинаниям.

Surestrike – увеличивает шанс попасть по врагу.

Оранжевая магия

Arc Shield – защита от ударов молниями.

Electric Arc – поток зарядов оранжевого цвета.

Force Bolt – выстрел снопом энергетических колец.

Force Ward – защита от обычных стрел.

Lethargic Breeze – вызывает паралич.

Lighting Bolt – удар пучком оранжевых шаров-звезд.

Lighting Storm – шторм молний.

Righteous Radiance – «Сияние справедливости».

Ring of Force – кольцо силы.

Shocking Touch – удар электричеством.

Желтая магия

Bolt of Flame – дорожка огня, сжигающая врагу ноги.

Disintegration – враг распадается на атомы.

Fire Storm – удар огненным шаром. При попадании в цель превращается в кольцо огня, которое, распространяясь, наносит повреждения всем стоящим вокруг.

Flame Shield – защита от огня.

Flaming Aura – вокруг врага появляется аура, отнимающая у него здоровье.

Flaming Orb – выстрел горящим шаром.

Sunburst – разлетающиеся желтые звездочки.

Sun Flash – солнечная вспышка.

Sun Ward – защита от волшебных снарядов.

Vanquish Graveborn – наносит очень сильные повреждения всему живому.

Зеленая магия

Banish Weakness – лечит малые раны.

Bounty of the Earth – создает еду.

Critical Healing – лечит критические раны.

Crisping Earth – замедляет движения противника.

Life Shield – защита от отравления.

Life Ward – защита в рукопашном бою.

Major Healing – лечит серьезные раны.

Minor Healing – лечит поверхностные раны.

Poison Cloud – отравляющее облако зеленого цвета.

Resurrection – возрождение. Самое полезное заклинание.

Word of Harm – зеленое кольцо в теле врага,. Наносит ему немалый ущерб.

Синяя магия

Chill – выстрел холодным воздухом.

Cold Shield – защита от холода.

Cold Wind – удар холодным ветром.

Freeze – парализует врага и отнимает у него часть жизни.

Frost Bolt – поражает врага холодным облаком.

Icicles – ледяная пыль.

Ice Storm – расходящееся кольцом холодное облако голубого цвета.

Ice Ward – защита от атак холодом.

Invisibility – невидимость. Во время действия этого заклинания ни один враг вас не заметит, даже если вы будете его атаковать.

Maelstrom – расходящееся в разные стороны облако. Поражает нескольких врагов.

Rejoin – переносит в указанное место двух братьев, управляемых компьютером.

Sea Walk – позволяет некоторое время дышать под водой.

ПРОДАВЦЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Для более удобного поиска нужных заклинаний (естественно, при наличии немалых сумм денег) я приведу список всех продавцов заклинаний.

Ulinurius. Живет в Padavis'е. Торгует: Freeze, Chill, Major Healing, Shocking Touch, Terror, Meteor Shower, Battle Fervor, Acid Spray, Flaming Orb.

Feldgar. Его вы найдете в деревушке на острове. Торгует: Ice Ward, Poison Cloud, Minor Healing, Force Ward, Clumsiness, Firewalk, Caustic Ward, Bolt of Flame, Sun Ward.

Liisan. Этот волшебник (или волшебница) живет на юго-востоке Hatak. Торгует: Seawalk, Cold Wind, Word of Harm, Lighting Storm, Rightning Radiance, Air of Constraint, Ring of Force, Arc Shield, Panic, Fire Shield, Surestrike, Inner Balance.

Druiddnar. Маг города Darnoc. Торгует: Icicles, Banish Weakness, Bounty of the Earth, Electric Arc, Ironskin, Fire Shield, Acid Shield, Caustic Rain, Vanquish Graveborn.

Cantrapunt. Между Padavis'ом и Bilton'ом есть заброшенная деревушка, он живет там. Торгует: Rejoin, Life Shield, Lethargic Breeze, Magma Bolt, Mind Tap, Fire Storm.

Ice Lacer. На самом севере, в вечных снегах, среди льдов Mons вы сможете его найти. Торгует: Ice Storm, Resurrection, Cushion of Air, Arc Shield, Fireball, Spell Barrier, Death Cloud, Sunburst, Sun Flash.

Faa-Tavel и Saldonaa-ar. Этих двух волшебников найти легко. Живут они рядом, в эльфийском городе Ta-Taavan. Первый торгует: Disintegration, Invisibility, Critical Healing, Force Bolt, Paralysis, Incinerate, Searing Thought, Flaming Aura. Второй торгует: Maelstrom, Cold Shield, Frost Bolt, Life Ward, Lighting Bolt, Heat Ward, Ego Flash, Flame Shield, Grasping Earth.

Помните, что каждый из этих продавцов волшебства за деньги может стать для вас вполне сносным учителем и повысить ваши магическоеие способности.

МОНСТРЫ

Rock Giant – огромный мужик, обладающий невиданной силой. Такой треснет – мало не покажется; старайтесь убивать его магией или из луков.

Rock Spider – горный паук; огромное насекомое, обладающее большим количеством яда, которого стоит опасаться из-за заражения.

Orc – орк, большое двухногое существо. Быстро бегает и сильно бьет, лучше нападайте на каждого орка всеми героями по очереди на каждого орка.

Ogr – огр. Здоровый людоед. Беспощаден ко всему живому.

Brigand – бандит. Обыкновенный человек, неплохо вооружен, имеет не очень много здоровья. В начале игры представляют опасность из-за того, что предпочитают нападать группой, в которой присутствуют лучники. Против них особенно эффективно применение магии.

Buzzard – птица. Довольно слабый противник. Если их несколько, могут доставить неприятности.

Goblin – существо небольшого роста, вооружен слабо, мало здоровья. Опасен в начале игры, так как нападает с группой, в которой всегда есть лучники. Низкий рост гоблинов компенсируется довольно частыми ударчиками по вашей голове.

Ooze – летающая клякса, меняющая форму. Довольно слаба. Старайтесь не попасть в окружение этих тварей.

Death Ooze – то же, что и Ooze, но гораздо сильнее и имеет дурацкую привычку стрелять магией.

Skeleton Lord – очень сильный скелет-воин в броне, один из слуг Дракона Irskistan. Особенно опасен из-за немытых костей передних конечностей.

Serpent Man – человек-змея. Как правило, они бродят кучами. Очень опасны. Не подпускайте сразу всех на близкое расстояние, стреляйте магией, стрелами...

Hell Hound – адская собака. Поражает на расстоянии огненными шарами. Самое неприятное – эта тварь может вас убить вас так, что вы и не догадаетесь, откуда пришла смерть.

Dragon Man – человек-дракон. Ходят группами, как правило, в сопровождении Giant Spider. Очень опасны даже для продвинутого персонажа. Их любимое занятие – подвешивать укушенных героев за ноги и проводить над ними свои ритуалы.

Giant Spider – гигантский паук. То же, что и паук, но побольше. Очень опасен.

Blood Viper – змея красного цвета. Не очень опасна из-за небольшого количества здоровья, правда, может отравить. Не пытайтесь стрелять в нее из лука, используйте только магию или ближний бой.

Lizard Man – человек-ящерица. Нападают группой, очень опасны.

Skeleton – скелет, не слабый соперник, но опасен только в начале игры.

Pirate – пират, бандит-одиночка. Очень слаб.

Dark Warrior – темный воин, усиленный вариант Skeleton'a.

Banshee – летающий дух зеленого цвета. Единственный дух, которого можно встретить на поверхности. Очень силен, обладает большим запасом здоровья, использует магию. Сильный и очень опасный соперник даже для продвинутого персонажа.

Hobgoblin – увеличенный вариант гоблина. Достаточно силен, к тому же обладает неприятной способностью восстанавливать во время боя свое здоровье.

Swamp Adder – змея синего цвета с маленькими, но очень ядовитыми железами.

Shambling Muck – земляной человек с глупым лицом, стреляет магией. Опасен только на расстоянии.

Drethok Goblin – маленький гоблин, один из самых слабых врагов в игре.

Troll – тролль, огромная уродливая тварь. Во время боя лечится. Не давайте им времени на лечение, нанося сильные удары в область живота.

Flame Giant – огненный гигант, на него не действуют огненные заклинания, что делает его трудноубиваемым противником.

Fire Bat – огненная летучая мышь. Очень слаба. Даже то, что они нападают группами, их не спасает.

Night Hound – ночная собака, довольно сильна. Вырывает куски вашего тела на небольшом расстоянии, а вы в это же время до нее достать не можете.

Dire Wolf – ужасный волк, обладает той же способностью, что и Night Hound.

Shadow Knight – рыцарь тени. Очень силен. Обычно нападают группами. Восстанавливают по ходу боя свое здоровье, быстро бегают. Их проворность в сочетании с силой делает их почти непобедимыми противниками.

Imp – бес, стреляет магией.

Dwarfs – рабочие шахт Aroblin. Слишком слабы для того, чтобы сопротивляться.

Wraith – серые духи Залов Смерти. Очень опасные, злые противники. Их берет далеко не всякое оружие.

Shade – черные духи. Обитают в Залах Смерти. Используйте против них мощные заклинания и оружие, сделанное из Adamantium'a.

Spectre – самый опасный дух из Залов Смерти. Убить его можно только мечом Darksweeper или заклинанием Disintegration.

Lava Golem – лавовый голем. Неплохой противник, но для продвинутого игрока представляет опасность лишь в группе своих соратников.

Wooden Golem – древесный голем, аналог лавового голема. Стреляет магией.

Frost Giant – ледяной гигант. Против него не действует магия холода. Крепкие нервы и здоровье позволяют ему спать на льдинах без одеяла.

Dragon Hatching – довольно слабые птицы-драконы, слуги Irakistaana.

Cave Viper – пещерная змея, может отравить, а так – слабый противник.

Wraith Spider – сильный паук, которого сложно убить, к тому же он может впрыснуть в вас столько яда, что вы долго будете о нем вспоминать.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ

Мир, в который вы попали, называется Farr. Он включает восемь королевств.

Wildevarr

Малозаселенная земля в центре Farr. По сравнению с другими королевствами – самое безопасное место. Населяющие его монстры относительно слабы. В основном это гоблины и банды мародеров. В центре Wildevarr расположена деревня Padavis. В ней можно найти кузнеца, лекаря, скупщика, торговца, продавца заклинаний.

Pentere

Земля благородных – Pentere – раньше была центром культуры, средоточием знаний. Теперь все забыто. Орды орков заполонили эти земли, и лишь Bilton – огромный замок – продолжает сдерживать натиск орды. Часть благородных семейств все еще живет там, но ходят слухи, что подвалы и подземелья Bilton заполонили чудовища, а северную башню оккупировали орки.

Mons

Земля снегов. Ни один из смельчаков, отправившихся туда, еще не вернулся. Говорят, в подземельях этой земли лежит много сокровищ, но огромные гиганты-воины охраняют их.

Karminac

Злой колдун Roska, один из подручных Sarlioth'a, силой своей магии держит эту землю в подчинении. Город Darnoc – центр этой земли – славится своими оружейниками. Здесь можно приобрести довольно редкое оружие.

Maldavith

Пираты захватили одноименный город на побережье великого моря. К северу от города в море находятся руины затопленного города, а еще дальше располагается остров. Когда-то давно его пытались заселить. Сейчас же там живут лишь жалкие остатки пионеров.

Hethrallin

Земля эльфов. Они все еще пытаются сдержать натиск зла, но постепенно проигрывают битву. Их темные братья во главе с Kaidar'ом, вторым подручным Sarlioth'а, постепенно подчиняют себе эти земли.

Hatak

Самая южная земля Farr. Непроходимые джунгли скрывают от глаз героев руины Gleng'l Zur – древнего города мертвой цивилизации.

Aroblin

Когда-то центр великой Империи Гномов, смертельное место для незакаленного человека. Люди говорят, что огромное животное – Дракон, – живет теперь в Янтарном Замке. Шахты Aroblin содержат несметные богатства, но хорошо охраняются.

Overworld

Это странное место, которое не раз обсуждалось учеными. Некоторые говорят, что это миф, другие полагают, что это царство вне времени и пространства и каждый шаг здесь может быть равен сотне миль. Певцы слагают о нем легенды, а герои мечтают туда попасть.

Halls of Dead

Залы Смерти – мрачная подземная земля. Здесь правит Sarlioth. Многие смертные приходили раньше сюда, теперь их души охраняют это место.

НАЧАЛО ИГРЫ

Три брата, находящиеся на вашем попечении, оказываются у окаменевших коней в центре деревушки в неизвестной стране. Для начала побродите по этому населенному пункту, поговорите с людьми, походите по домам (в них вы найдете много интересного), соберите все, что лежит без дела (особенно это относится к Potions, мане и свиткам с заклинаниями). Свитки лучше читать Кевину – он в магии больше понимает.

После исследования города можно приступить к путешествиям. Идете к ближайшим воротам (лучше к тем, что расположены сверху) и вперед по дороге. Поначалу быстро бегать и уходить слишком далеко от Padavis (так называется деревня, в которой вы очутились) не следует – слишком велика вероятность погибнуть. Да, ходить лучше всего втроем, пусть вначале не очень удобно, но ничего, привыкнете. Монстры здесь (в отличие от Diablo) довольно крутые, и вам придется туговато.

Вашей первостепенной задачей является увеличение здоровья героев до 70–80 очков, а также активный сбор денег и хорошего вооружения. «Крутость» монстров возрастает по мере удаления от Padavis. Старайтесь по максимуму использовать найденные в поселке заклинания. Вам никогда не помешает хорошо развитое умение Spellcraft и большой объем маны.

Побродив по округе, вы вскоре снова вернетесь в деревню. Тут-то к вам и подбежит неизвестный мужчина, начнет что-то быстро говорить, а закончив свою речь, умрет. Если вы ничего не поняли из его слов, то популярно объясняем: его семья подверглась нападению гоблинов, которые забрали его жену и ребенка в плен. Вам нужно освободить их.

Ну что ж, если здоровье ваших подопечных перевалило за 50, вы нашли приличный меч или тяжелую палицу и запаслись живительными напитками, тогда отправляйтесь в Деревню Гоблинов (Goblins Village). Она находится к югу от Padavis. Чтобы до нее добраться, идите к нижним воротам, потом – по дороге, сворачивая на поворотах влево. Перейдите небольшую речку, там вас ожидает первая засада гоблинов; идите дальше до конца дороги.

Дойдя до Деревни Гоблинов, перебейте всех монстров и соберите разбросанные вещички и ману. Убейте Krogatt, у него вы найдете Mithril Dagger. В домах Деревни вы обнаружите входы в подвал, спускайтесь туда. Под землей, перебив всех Ooze и гоблинов, вы найдете две клетки: в одной лежит женщина, в другой ребенок, это и есть те, кого вам нужно было найти. Но к сожалению, они уже мертвы. Вот так грустно заканчивается ваше первое приключение.

Однако не стоит отчаиваться: в одном из свитков, найденных в Деревне, вы прочтете о таинственном Sorceror's Lair. Это подземелье находится недалеко, на востоке от Деревни Гоблинов. Добравшись до самого его низа, вы упретесь в проход, закрытый двумя дверьми, и увидите рычаг, который эти двери открывает. Тут есть одна хитрость: рычаг, открывая одну дверь, закрывает другую, поэтому следует сделать так, чтобы один брат дергал рычаг, а два других шли дальше.

За дверьми вы обнаружите злого мага Kram the Mad. Будьте аккуратнее, он стреляет опасными заклинаниями и может вас быстро отправить на тот свет. Постарайтесь его убить побыстрее, что, кстати, сделать довольно легко, так как здоровья у него маловато. Он вам оставит Adamantium Dagger.

К западу от Padavis находится дом огромного орка по имени Gowin. Победить его будет непросто. Он попытается встретить вас в дверях и убить по одному, поэтому вламываться надо быстро и сразу втроем. В награду победителю достанутся Wooden Shield, Steel Short Sword, Steel Boots, Steel Gauntlets, Acid Beaker и немного денег. Также в его доме окажется целый жбан желтой жидкости – кислоты.

К востоку от уже ставшей вам родной деревни находится Jovans Castle. В этом замке некогда жило одно благородное семейство, которое, к несчастью, было уничтожено бандитами. Теперь это место – жилище несметных орд скелетов, а также настоящий кладезь для начинающего игрока. На первом этаже, рядом с холлом, вы найдете два жбана с зеленой и голубой жидкостями. Как их использовать, уже говорилось раньше. Кстати, можете попытаться сделать бомбу. Ее рецепт: в небольшом горшке смешать Blind Fish, Green Slime Poison, Beaker of Yellow Acid (это можно отыскать в самом замке или добежать до Gowin).

В правой части замка в окружении слуг скрывается скелет по имени Bhimrao, убив которого, вы получите волшебный меч Cauldera плюс Mithril Great Sword, Mithril Gauntlets. Да, перед комнатой Bhimrao вы найдете Health Kick, а как им воспользоваться – решать вам. Поднявшись на второй этаж и уничтожив там всех скелетов, в комнатах вы найдете множество пустых бутылок, деньги, восстанавливающие жизнь напитки, а в сундуке обнаружите волшебный амулет. В целом, Castle Jovans в начале игры является местом, где можно достать неплохое вооружение и броню, а также хорошенько потренировать своих героев.

Еще одно место, куда нужно заглянуть – это Бандитское подземелье. Расположено оно к северу от Padavis. Добравшись до главаря и, естественно, убив его, вы добудете себе неплохую Steel Breast Plate.

Следует также посетить подземелья к западу от Дома Орка. Их всего пять. Вообще возьмите себе за правило исследовать все подземелья, которые найдете. Там полно полезных вещичек. Натренировав героев до приличного, как вы считаете, уровня, можно приступать к основному сюжету игры.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Еще раз напомню: из-за битвы двух великих начал – Порядка и Хаоса, а точнее, из-за последствий этой битвы стонут обычные жители волшебной страны Farr. Вашей

задачей является прекращение этого противоборства, то есть либо вы победите одну из этих сил, либо вы эти силы нейтрализуете.

Для того чтобы прекратить безобразия двух богов, вам необходимо до них добраться. Сделать это непросто. Дорогу к ним знали кони, притащившие вас сюда, но, к сожалению, они окаменели. Ничего страшного: видите на пьедестале у ног коней три углубления? Это места для трех золотых яблок. Как вы помните из вступления, Sarioth с помощью Roska сделал восемь волшебных камней – Tapstones – и поместил их по одному в каждое из королевств Farr. Один камень, а именно Tapstone of Wildevarr, кони разрушили, следовательно, вам надо достать остальные семь.

Итак, вашей целью является сбор трех золотых яблок, проход к богам и коллекционирование семи волшебных камней.

TAPSTONE OF HETHRALLIN

Для начала следует отправиться именно сюда. Захватить здесь камень будет несложно, важно только иметь при себе, как минимум, стальное оружие, стальную броню, а лучше броню одного из ящеров (мы отдаем предпочтение синим доспехам), волшебный Cauldera и пару хорошо развитых заклинаний помощней. Заклинания вам помогут справиться без больших потерь со слугами Кайдара (его самого они практически не берут). Пригодятся также Silver Potions и пара зеленых и желтых ядов: сбросите их Кайдару на голову.

Кайдар обитает в подземелье к югу от дома перевозчика в Hethralin. Спускайтесь от него вниз по дороге до конца, затем возьмите чуть вправо. Нашли пещеру? Если да, то сразу это поймете – на вас тут же набросятся бандиты. Уничтожьте их, и вперед, в подземелье!

Побродите по темным сырым коридорам. Уничтожайте врагов, собирайте вещи. Вашей задачей пока будет найти Rod, Crystal, и Wire.

Ни в коем случае не трогайте темных эльфов. Они вас не тронут, но если вы их решите обидеть, знайте – они великие маги, и долго трем братьям не протянуть.

Исследовав подземелье и найдя все, что надо, вы в конце концов наткнетесь на дверь, ведущую в чьи-то покои. Не торопитесь ее открывать. За ней есть пара огненных элементальчиков. Дайте героям защиту от огня и входите. Постарайтесь поскорее разобраться с Fire Wisp и быстро бегите дальше, так как эти друзья имеют дурную привычку возрождаться. Не забудьте закрыть за собой дверь, иначе Wisp будут гоняться за вами по всему подземелью.

Ну вот, вы оказались в просторной комнате, из которой есть лишь два выхода, причем один затянут паутиной. Что ж, идите во второй. Пройдя по коридору, вы окажетесь в комнате, единственный выход из которой тоже затянут паутиной. Ничего страшного. Видите книжку и пассатижи? Это ваши ключи. В книжке написано, как изготовить Webcutter (резак для паутины). Вот теперь вам и пригодятся те вещи, что вы собрали ранее.

Итак начинаем соединять: Rod + Crystal = Crystal Rod, Pliers + Wire = Cage. Теперь идите к тому месту, где видели Fire Wisp, опустите Cage прямо на него. Теперь у нас есть огненный элементальчик в клетке. Возьмите его и опустите на Crystal Rod – получите Webcutter.

Идите обратно и, щелкнув два раза на Webcutter'е, разрежьте паутину. Путь свободен, идите дальше. По пути уничтожайте пауков.

Вскоре вы зайдете в небольшую комнатку, в центре которой расположен пьедестал, а на нем лежит Sartion's Skull. Возьмите его и идите дальше.

И вот, наконец, долгожданная комната с Tapstone of Hethralin в центре, но тут помимо пауков есть еще и сподвижник Кайдара, могучий маг Mordekai. Уничтожьте всех, включая и мага. От него вам останется волшебный меч HellRazor (им лучше сразу и вооружиться).

Долгожданный камень перед вами. Но вот незадача: камень-то не берется. Ничего, бросаем на него найденный ранее Sartion's Skull. Тут же появится сам Кайдар, начнет ругаться и затем нападет. Совместными усилиями уничтожьте его. Как награду за победу вы получите золотое яблоко, Tesseract Key, Webcutter.

Tesseract Key поможет вам путешествовать через Overworld. Для этого подойдите к обелиску и используйте на нем ключ: откроется портал, через который вы попадете в Overworld. Теперь камень ваш.

TAPSTONE OF MALDAVITH

Честно говоря, добыть этот камень очень непросто, да и само задание, которое надо выполнить для этого, одно из самых длинных.

Придя в центр королевства Maldavith, в город с одноименным названием, вы сразу же обнаружите одну его особенность. На вас постоянно в черте города нападают пираты. Ничего не поняли? Мы поначалу тоже. Город это морской, так что идите в порт. Поговорите с владельцем корабля. Он скажет, что отвезет вас в руины Tamnath Ruins, где находится второй Tapstone, только тогда, когда в городе не будет пиратов.

Чтобы избавить город от пиратов, надо уничтожить их главаря, который живет в подземелье на юго-западе от Maldavith'а. Идите по побережью в этом направлении, и найдете пещеру. Будьте осторожны: в пещере пауки и сильные скелеты-воины. Исследуйте пещеру. Вы найдете много занимательных вещей. Чего стоит только сундук, набитый оружием! В конце вы упретесь в дверь. Учтите, пират там не один, его охраняют скелеты-воины. Если готовы, заходите, только обязательно заприте за собой дверь.

Подойдите к столу пирата, он заговорит с вами, расскажет о своем могуществе, а затем предложит к нему присоединиться. Если вы согласитесь, то пополните ряды скелетов-воинов, если нет, то на вас бросится огромная толпа мертвецов во главе с пиратом. Перебив их, можно пройтись по жилищу преступника – найдете немало занимательного, в том числе Emerald Grown и Ruby Amulet. Они вам пригодятся позже.

Выходя из подземелья, будьте начеку: после смерти пирата монстры здесь стали значительно сильнее, появились также маги и противные летающие амебы (Ooze), пауки же научились стрелять мощными зарядами. Выйти из подземелья можно так: возьмите одного из братьев, у которого есть заклинание Rejoin, и, внимательно изучив карту, кратчайшим путем выбегайте наружу, не обращая внимания на нападения. Выйдя из подземелья, просто телепортируйте к себе оставшихся в пещере братьев.

Вернитесь в город и сдайте награбленное. Здесь, кстати, находится самый лучший из магазинов-скупщиков, в нем вам предложат за вещь почти столько же монет, сколько она стоит у продавцов (особенно выгодно здесь продавать Gem Stones, курс – 40 монет за 1 камень).

Продав вещички, бегите на пристань. Капитан теперь готов отвезти вас в Руины. Высадившись в Руинах, не бегите сломя голову. Во-первых, можно упасть в воду и утонуть, а во-вторых – здесь полно монстров.

Исследовав Затонувший Город, вы обнаружите там два бассейна, наполненных водой, и два домика, в одном из которых будут, помимо монстров, три рычага, пускающие воду в бассейнах. В одном из бассейнов, а точнее, в ближайшем к месту вашей

высадки лежит Tapstone. Нажмите два крайних рычага, и вы услышите звук уходящей воды. Теперь идите к бассейну и заберите камень. Еще один Tapstone ваш.

TAPSTONE OF AROBLIN

В жилище одного из главнейших сподвижников Sarioth'a – Кайдара – вы уже побывали, настало время отправиться к другому помощнику великого Порядка – Дракону по имени Irastakaan. Справиться с ним будет посложнее, но все-таки возможно.

Дракон проживает в подземелье, расположенном под Amber Castle. Сам замок располагается к северу от перевозчика. Это строение вы сразу узнаете, уж очень оно напоминает цирк. Войдя в него, вы попадете в комнату, в центре которой находится лестница, ведущая на второй этаж, справа и слева за закрытыми дверьми расположены три телепорта в нижние залы. Каждая из дверей открывается путем включения определенной пары рычагов на втором этаже, перечислять их комбинации мы не будем, так как их всего три, а в дальнем конце помещения находится коридор, перекрытый аж тремя дверьми.

В каждом из залов, куда ведут телепорты, вы найдете по одному ключу: Emerald Key, Sapphire Key, Bloodstone Key (также там много полезных предметов, в частности, алмазов). Эти ключи открывают двери коридора: Emerald Key – первую, Bloodstone Key – вторую, Sapphire Key – третью.

В конце коридора находится телепорт, ведущий к Дракону, но будьте начеку: до Дракона вам придется сразиться с пауками, скелетами и летающими амебами. Сам Дракон стреляет огнем и абсолютно не восприимчив к любому оружию, кроме сделанного из Adamantium'a. Идя с ним на бой, надо: надеть какой-нибудь предмет, предоставляющий защиту от огня и жары (например Ruby Amulet) или воспользоваться соответствующим защитным заклинанием; по возможности взять оружие, сделанное из Adamantium'a, а если такового нет, следует атаковать Дракона заклинаниями Fireball (его он особенно не переносит) или SunFlash.

Победив Дракона, обследуйте мертвое тело: найдете золотое яблоко, Tesseract Key и логово. Там вы обнаружите много драгоценных камней, а также волшебные вещи, однако камня не найдете. На самом деле он находится чуть севернее Замка, в шахте, которая теперь стала пристанищем огромного количества чудовищ.

Камень находится на четвертом уровне шахты (естественно, вниз). Для перемещения по уровням необходимо нажимать рычаги, так как каждый последующий уровень закрыт дверью, которая открывается нажатием соответствующего рычага в противоположном конце подземелья.

На первом и втором уровнях вам встретятся бывшие работники этого места – гномы (оставляют после смерти помимо оружия, еще и алмазы). На втором этаже будет лестница, ведущая вниз и не закрытая дверью. Обязательно спуститесь по ней, попадете в комнату, где, убив пауков, обнаружите две пары Dragonskin Boots и шесть Firebrand Arrows.

На четвертом уровне находится огромное лавовое озеро с островами. На одном из островов лежит теперь уже ваш Tapstone. Одна деталь: по этому озеру можно ходить, не теряя ни капли здоровья, для этого надо надеть Dragonskin Boots. На этом же уровне, почти у самого входа, бродит Jagadis, убив которого, вы получите меч Darksweeper.

TAPSTONE OF HATAK

Этот камень добыть будет очень сложно, так как охраняющие его монстры на порядок вас сильнее и обладают возможностью поражать на расстоянии магией.

Tapstone находится в пирамиде, расположенной в самой северной части руин Gleng'l Zur, а руины находятся в центре джунглей, к юго-западу от перевозчика. Особую опасность представляют Plant Man – зеленые монстры, хорошо дерущиеся и отлично владеющие магией.

Найдя пирамиду, поднимитесь на самый ее верх и нажмите две кнопки на столбах. Появится привидение, убить которое можно только оружием, сделанным из Adamantium'а, также откроется потайная дверь. Опуститесь на этаж вниз, и вы ее увидите. В открывшемся помещении надо нажать еще одну кнопку. Откроется еще одна дверь, ведущая на этаж ниже. Там в маленькой комнате, охраняемый шаманом Frollo, лежит камень. Убейте шамана: он вам оставит волшебный меч Venom, но, беря камень, будьте осторожны: дверь, через которую вы вошли, закроется, а откроется дверь, ведущая к монстрам. Перебейте их.

TAPSTONE OF KARMINAC

Этот камень находится в Roska Citadel к северу от города Darnoc (идите по дороге вдоль побережья – не пропустите), и охраняет его последний, третий помощник Sarioth'а – великий маг Roska. В этом замке много бесов, сами по себе они слабы (убиваются с одного удара), однако стреляют довольно мощной магией.

Найдите лестницу в подвал (находится в правой части замка). Вам придется пройти через комнату, в которой стоит аппарат, генерирующий атакующие заклинания (они почему-то все время летят в вас). Спустившись вниз, вы увидите запертых в клетки монстров – объекты экспериментов Роски. Пройдите дальше, вы попадете в комнату, где лежит нужный вам камень: он является сердцем, источником энергии для машины, которая вас обстреливала этажом выше. Возьмите камень, и вы услышите звук открывающейся двери. Это монстры, до этого сидевшие в клетках, оказались на свободе. Теперь, чтобы выйти, вам придется с ними сразиться.

Но не спешите уходить: в комнате с камнем находится сундук с деньгами и вещами, также обследуйте убитых монстров, у некоторых из них есть кое-что полезное.

Однако ваша миссия здесь еще не окончена, теперь вам надо убить самого Роску. Поднимитесь для этого на крышу. На предпоследнем этаже в красной шкатулке лежит Bone Key, возьмите его. На крыше вы увидите другой спуск вниз, огороженный решеткой с запертой дверью. Дверь отпирается с помощью Bone Key. Спуститесь вниз, и вы окажетесь у Роски.

В борьбе с магом будьте очень осторожны. Во-первых, его не берет Adamantium Great Sword, а остальные наносят незначительные повреждения. Во-вторых, заклинания, которые он использует, являются самыми мощными в игре. Убить его очень сложно. Перед борьбой с ним вооружите братьев всеми имеющимися у вас в наличии волшебными мечами и захватите побольше Silver Potion. Да, к западу от Roska Citadel, на берегу моря, находится небольшая деревушка, в которую часто наведываются Shadow Knights, а у них обычно немало денег и хорошее вооружение, да и опыта они дают прилично.

TAPSTONE OF PENTERE

В северной части города Bilton есть башня, при приближении к которой начинает играть тревожная музыка. Все правильно, там полно огров. Снаружи туда попасть нельзя, для этого придется опуститься в подвалы. Лестница, ведущая вниз, находится в соседнем доме. Побродите внизу, подеритесь с ограми и вампирами – найдете много полезного. В конце путешествия обнаружите дверь, которую охраняют два огра,

Bluto и Pluto. Пройдя за дверь, попадете в склеп, где покоится Mistress Esmeralda и King Kaiger. В противоположном конце комнаты – закрытая дверь.

Телепортируйте за нее двух братьев, но будьте осторожны, там очень, повторяем, очень много огров. Дойдите до конца этого коридора и поднимитесь по лестнице вверх. Вы попадете в чудесный сад, в центре которого располагается Tapstone: его охраняет огр по имени Smash и куча его приспешников. Убейте их и завладейте камнем. У Смэша вы найдете мифриловую броню, мифриловый шлем, стальные ботинки, стальные рукавицы и «Зачарованный» боевой молот.

TAPSTONE OF MONS

Последний камень находится на самом севере Farr, в стране вечных льдов и снегов. Отправляясь туда, не забудьте онадеть на себя что-нибудь потеплее (Snow Parka) или нацепить соответствующий амулет (кольцо). Пользоваться заклинаниями от холода не рекомендуется, так как они действуют ограниченный промежуток времени и вы замучаетесь их постоянно накладывать (особенно на троих героев).

Находится Tapstone в одном из местных подземелий, но вам придется посетить еще два. В первом находится волшебная палица и куча алмазов, да и найти его проще (от него также будем искать другие две пещеры). Во втором находится волшебный Tekton Hammer, он вам пригодится при добыче Tapstone.

Итак, первое подземелье находится к западу от перевозчика. Туда непременно следует зайти. Помимо указанных ранее вещей, вы найдете там немало полезных заклинаний. Второе – к северо-востоку от первого на север от перевозчика. И третье – к северу от первого. В этом подземелье вы найдете камень, замороженный во льду, лед расколоть можно лишь с помощью Tekton Hammer. Возьмите молот – и вперед!

HALLS OF DEAD

Итак, семь камней и три золотых яблока у вас. Вернитесь к статуе трех коней. Возьмите яблоки и положите их в три углубления на пьедестале: перед вами откроется проход в Залы Смерти. Перед тем как бежать туда, уясните себе следующие вещи: монстры Залов Смерти (точнее, духи смертных, их населяющие) боятся только оружия, сделанного из Adamantium'а, а некоторые не боятся даже и его. В этом случае вам поможет волшебный Darksweeper – бьет всех с одного удара, а также заклинания Disintegration (разрушение) и Invisibility (невидимость). Кстати, когда вы невидимы, можете совершенно безнаказанно уничтожать монстров: они не будут отвечать.

Теперь, применив на себе заклинание невидимости, спуститесь вниз. Бегите вправо, не обращая внимания на духов, до небольшого строения. Если вы собрали все камни, двери его не будут заперты.

В центре комнаты стоит Rock of Despair (камень отчаяния), его нужно сломать. Из разрушенного камня появится амулет Object of Hope (объект надежды), захватите его. Вернитесь обратно к лестнице. От нее двигайтесь вверх до стены, а далее вдоль стены налево, до ворот. Пройдитя, не забудьте их за собой закрыть.

Вот тут вам и встретятся духи Spectre: их уже не возьмешь ничем, кроме Darksweeper или заклинания разрушения, но лучше всего пробежать мимо, используя заклинание невидимости.

Бегите теперь снова влево до старого разрушенного обелиска. Используйте на нем Object of Hope и откройте портал. Войдя в него, вы попадете в убежище Thorolis (смертное воплощение Хаоса). Его убивать не надо, поговорите с ним. В конце разговора получите от него Chaos Orb. Берите, пригодится.

Вернитесь через портал назад и, придерживаясь северо-восточного направления, идите к порталу Sarlioth'a. Портал находится в здании за запертой дверью, открыть которую можно последовательным нажатием рычагов. Рычаги находятся здесь же, за закрытыми дверьми в маленьких комнатках.

План этого строения следующий: длинный коридор от входа ведет прямо к запертому порталу. Этот коридор пересекают еще два. В ближайшем находятся четыре комнаты – две слева, две справа, в дальнем – всего две, по одной с каждой стороны. Первоначально открыта лишь одна комната – у первой же развилки поверните налево, первая дверь. Дернув там за рычаг, вы откроете дверь комнаты, расположенной в самом конце этого же коридора, но только на другой стороне. Далее бегите до следующей развилки, а там налево, затем вернитесь в первый коридор и направо, ближайшая дверь, теперь обратно до конца. Остался последний рычаг, во втором коридоре в комнате справа. Нажав на него, вы откроете дверь, ведущую к порталу. Если вы все сделали верно, смело заходите в него, но помните: из обители Sarlioth'a назад дороги нет, либо вы победите, либо бесславно погибнете.

Очутившись в центре пещеры, сделайте своих героев невидимыми, иначе духи вас в конце концов прибьют (здесь монстры очень быстро возрождаются). Идите влево, чуть вниз, и упретесь в дом, где живет Порядок. Войдите внутрь: две двери, ведущие в главный зал, закрыты, первая дверь ведет в приемную (там полно Shadow Knights), вторая дверь – из приемной в зал. Чтобы открыть первую, идите вправо, в комнату, где находится машина, выпускающая Wooden Golem, дерните там два рычага справа. Вторая дверь открывается рычагами комнаты слева, там машина производит Lava Golem. Зайдите в зал и уложите на пьедесталы камни. Появится Sarlioth. Что делать дальше, решайте сами. Сообразить будет нетрудно. Если же мы опишем и это, то, боюсь, играть вам будет просто не интересно.

ОСТРОВ

Помимо огромного континента, на котором разворачивается все действие игры, на карте есть довольно большой остров, находящийся слева сверху. Попасть туда можно лишь через Overworld. Для этого подойдите к обелиску к юго-западу от Maldavith'a, используйте на нем Tesseract Key, войдите в портал. В Overworld идите к самому верхнему обелиску и выйдите через него. На острове есть несколько подземелий, деревушка, в которой живут продавец заклинаний и лекарь. А на юго-западе есть маяк, под ним находится пещера – обязательно загляните туда.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Для тех, кому очень туго приходится в начале игры, написаны эти два не очень честных приема. Во-первых, вы можете возродить погибшего брата, не прибегая к заклинанию возрождения. Для этого положите в сумку умершего грибы (Mushrooms), после каким-нибудь из живых братьев-героев обыщите труп умершего, откройте сумку и съешьте грибы, не вытаскивая их. С очень малым числом здоровья парень оживет.

Аналогично делается вечная восстанавливающая бутылка. Для этого из сумки мертвого героя (обязательно одного из ваших братьев) выпейте содержимое бутылочки Light Blue Potion. После этого оживите мертвого грибами. Теперь этой «пустой бутылочкой» можно пользоваться вечно, она будет продолжать восстанавливать здоровье и никогда не кончится.

Евгений Кондюрин, EviL LaugH

FIGHTING FORCE

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Выход	апрель 1998
Жанр	3D-файтинг-аркада
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95.
Процессор	Pentium 100 (желательно Pentium 133).
Оперативная память	16 Мб (желательно 32 Мб).
Видеорежим	SVGA 640 x 480 16-bit color (желателен 3Dfx-ускоритель).

Можно считать, что жанр файтингов действительно родился на компьютерах с появлением Mortal Kombat. По крайней мере, именно после рождения этой теперь уже классической игры драки стали одним из самых любимых во всем мире жанров. Его постепенное развитие радовало подчас не только пальцы и глаза, но и души игроманов. Двухмерные плоские картинки стали помаленьку отмирать, на их место пришли псевдотрехмерные, а потом и полностью трехмерные игры. Но, к сожалению, смысл файтингов долго не менялся. Двое дерутся между собой, используя простые и специальные приемы. Но вот, наконец, производители компьютерных игр обратили внимание и на столь популярный сейчас на игровых приставках и автоматах жанр – свободный 3D-файтинг, то есть драки, в которых у вас нет ограничения ареной и в которых вместо одного на вас прут целые полчища плохих ребят, жаждущих умереть. И первым достаточно достойным представителем этого жанра на компьютерах стала игра Fighting Force.

Fighting Force дает вам возможность насладиться нелинейным сюжетом, в котором вы сами выбираете, куда вам дальше идти (правда, в конце концов вы все равно попадаете в одно и то же место). Вы будете отбивать сотни атак, продвигаясь все дальше и дальше в реальном 3D-окружении. Вы можете разрушить почти все предметы на экране. Вам придется пройти через восемь сложнейших уровней: офис, военные базы, парк, секретный остров и многое другое. Из-за возможности выбора дальнейшего пути вы можете проходить игру несколько раз, постоянно выбирая новые варианты. Игровой процесс незаметно поглотит вас, вам уже будет трудно оторваться от экрана и заняться другими делами до тех пор, пока игра не будет пройдена (тем более, что в Fighting Force отсутствует возможность сохранения.) Это действительно новое поколение игр.

Вы можете играть за одного из четырех героев или же сыграть вдвоем на одной клавиатуре. Выбрать вы можете из четырех персонажей: Хоука Мэнсона (Hawk Manson), Бена Джексона по прозвищу Разрушитель, Мэйс Дэниелс (Mace Daniels) или Алану

Мак-Кендрик (Alana McKendrick). Двое мужчин, две женщины, у каждого свои способности, свои достоинства, свои недостатки и свои цели в этой битве.

У всех существует набор ударов, а также у каждого есть свой суперприем. Если вы сумеете правильно ими воспользоваться, то сможете без труда пройти через кордоны врагов. Кроме ваших ног и рук у вас еще есть возможность использовать в битве разные предметы, такие как ножи, топоры, пистолеты, дубинки и даже огнетушители. Чтобы получить оружие, вам придется приложить некоторые усилия: если оно в руках у одного из ваших врагов, то вам придется отнять его. Если же на экране есть нечто, поддающееся разбиению (а такого в игре очень-очень много), то это просто необходимо расколотить. Наверняка это даст вам либо пищу (для повышения вашей жизни) либо оружие (для понижения жизни противников). Но даже если этого не случится, то вы в конце уровня получите больше очков. За нанесенный ущерб порою дают очень приличные очки.

В общем, достоинств у игры достаточно. Но все же есть и некоторые досадные промахи: во-первых, как уже было сказано, в игре нельзя сохраняться. Из-за этого игру приходится проходить до конца, иначе придется начинать все заново. Во-вторых, в игре вообще нет предыстории. Вернее, она есть, но в самой игре вы ее не увидите.

Вот, собственно говоря, и все недостатки. Играйте на свое здоровье и на смерть врагов!

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вот уже 2001 год близок, и Злобный Доктор Декс Зенг (Evil Dr. Dex Zeng) ожидает прихода апокалипсиса. Когда же нормально, без происшествий, проходит первая полночь нового тысячелетия, Доктор Зенг решает, что произошла ошибка космического масштаба и что теперь его миссия – исправить такой промах природы и любой ценой приблизить наступление конца света. Теперь его никто не сможет остановить! Естественно, кроме вас...

ГЕРОИ

Мэйс Дэниелс (Mace Daniels)

Возраст – 21 год.
Рост – 171 см.
Вес – 57 кг.
Волосы – темные.
Глаза – зеленые.
Коэффициент интеллекта – 200.

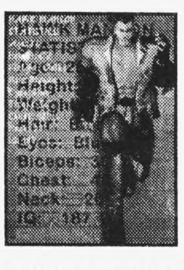
Снэппер (Snapper) поддерживает связь с жестоким и ко всему готовым частным детективом Мэйс, которая прекрасно известна из-за своих сделок с городскими отбросами общества. Мэйс – горячая женщина, любящая кровь. Она обожает дразнить и подкалывать соперников.

Мэйс Дэниелс услышала о Докторе Зенге именно от его помощника, Снэппера, и не может поверить в то, что узнала. Она никогда не думала, что Доктор Зенг может оказаться опасным, но это скорее всего оттого, что она раньше не уделяла ему особенного внимания.

Мэйс доверяет немного чокнутому Снэпперу и видит возможность получить во время борьбы с Зенгом то, что она так любит – чувство опасности, славу, состояние и мужчину.

Мэйс очень красива и прекрасно осведомлена о своей сексуальной притягательности. Это, да еще и отличное владение смертельными боевыми искусствами и всеми типами оружия делает ее настолько сильным бойцом, что могут позавидовать мужчины (не говоря уж о женщинах).

Хоук Мэнсон (Hawk Manson)



Возраст – 26 лет.
Рост – 186 см.
Вес – 89 кг.
Волосы – русые.
Глаза – голубые.
Коэффициент интеллекта – 187.

Раньше Хоук, агрессивный и зоркий, был свободным борцом со всеми социальными несправедливостями в мире. Но хорошие парни всегда в итоге прекращают свою деятельность. Так и Хоук в конце концов решил позволить слабому быть слабым, а сильному быть сильным. Несмотря на то, что он был знаком с Мэйс, они никогда не проводили вместе много времени. Хоук видел, как Мэйс дерется, и это смогло его расшевелить больше, чем что бы то ни было. М-да, в этом определенно что-то есть, но оба слишком упрямы, чтобы сделать первый шаг... Хоук может в любое время выбрать понравившуюся ему работу (от потенциальных работодателей отбоя нет), но все же он взялся именно за деятельность по коррекции поведения Зенга. Скорее всего, потому, что это первое задание за долгое время, в котором Хоук может сыграть роль «хорошего». Глубоко внутри Хоук оптимист, и хочет помочь добру победить. Это его шанс. К тому же ему нравится Мэйс...

Бен Джексон, Разрушитель (Ben «Smasher» Jackson)

Возраст – 29 лет.
Рост – 190 см.
Вес – 118 кг.
Волосы – темные.
Глаза – карие.
Коэффициент интеллекта – 106.

После того как Хоук Мэнсон согласился разобраться с Доктором Зенгом, он отправился в одну из самых опасных в мире тюрем, чтобы вызволить оттуда Бена Джексона.

Бен Джексон служит неким жизненным принципам, ну а тюрьма перед ним вообще в большом долгу. Все дело в том, что управляющие вышеназванного заведения не раз нанимали Джексона. Обыкновенная публика не знает ничего, кроме того, что сокамерники Джексона умирают с удивительной регулярностью. Почти никто даже понятия не имеет, какую кучу денег приносит каждая вылазка Бена и убийство очередной неугодной кому-то персоны. Удивительные способности Бена исследовал тюремный доктор, но даже он не понял, как же Джексон их активизирует. Многие подозревают, что Бен вообще не человек. Но это не доказано. Пока...

Самым главным и постоянным клиентом Бена является Хоук Мэнсон.

Единственная проблема заключается в том, что Бен похож на неуправляемый снаряд. Он уничтожает все на своем пути. Его поведение во время драки непредсказуемо, и вы никогда не сможете быть стопроцентно уверены в том, что его сила не обернется против вас.

Алана Мак-Кендрик (Alana McKendrick)

Возраст – 17 лет.

Рост – 165 см.

Вес – 50 кг.

Волосы – русые.

Глаза – голубые.

Коэффициент интеллекта – 240.

Алана – рэйвер. Она проводит ночи на дискотеках, а дни начинает, в основном, с десяти минут сна по дороге в школу. Наконец учебная четверть окончилась, и Алана бесится на всех классных дискотеках вместе со своими друзьями и подругами.

Алана обладает удивительными возможностями, но очень редко ими пользуется в повседневной жизни. Алана мечтает уничтожить Доктора Зенга с тех пор, как он пытался провести над ней эксперимент с новым наркотиком, им же созданным.

Оказывается, Алана – незаконнорожденная дочь Доктора Зенга, и она решает (даже не из-за мести, а из-за ответственности, которую она чувствует), что должна остановить своего отца и не дать ему совершить с другими то, что он хотел сделать с ней.

Когда Мэйс пришла к ней и попросила помочь, Алана очень обрадовалась. Пожалуй, даже слишком обрадовалась. Мэйс не уверена в том, понимает ли Алана всю опасность этой борьбы. Будьте уверены, Алана понимает... Просто это не в ее привычке – быть серьезной, когда она бьет кому-то морду. Но при этом очень многие головы полетят со своих плеч. Это точно!!!

ПРИЕМЫ

При управлении бойцом вы сможете передвигаться вправо, влево, вглубь экрана и обратно (клавиши назначаются в пункте Control Settings меню опций). Также вы сможете бегать. Для этого вам надо зажать клавишу бега и управлять героем. Все бойцы могут прыгать и обладают набором из трех стандартных ударов: удар ногой, удар рукой, удар рукой назад. Для проведения небольшой комбинации ударов надо нажать быстро три раза нужную клавишу. То есть, если вам надо кого-то хорошенько побить ногами, быстро выполните три раза удар ногой. Результат будет прекрасным. Кстати, удар ногой самый эффективный, но при этом вы раскрываетесь и становитесь уязвимы. Если вы промахнетесь, враг легко сможет вас достать. Если же противник подошел к вам сзади и уже нет времени разворачиваться, нажмите три раза клавишу удара рукой назад. Очень действенная вещь.

Далее комбинации ударов с разгона. Для того чтобы сделать подкат или ударить ногой в прыжке, вам надо разбежаться, а затем выполнить либо удар рукой (подкат), либо удар ногой (удар ногой в прыжке). Подкат вообще стоит использовать почаще. Во-первых, он в любом случае обезоруживает противника, а вы, естественно, можете его в это время прибить. Единственный недостаток заключается в том, что после подката вам требуется некоторое время, чтобы подняться. За это время могут немного побить и вас. С ударом ногой в прыжке та же история, но на самом деле он менее удобен и не несет большой практической пользы.

Для того чтобы нанести суперудар или удар ногой в прыжке, не двигаясь с места, надо зажать клавишу прыжка и нажать клавишу удара рукой (суперудар) или удар ногой. Суперудар очень эффективен. У каждого героя он визуально сильно

отличается, хотя отнимает у противников одинаковое количество жизни. Прекрасно действует против большого скопления народа. Очень плохо то, что с каждым суперударом у вас отнимается приблизительно 1/10 от всей жизни. Поэтому пользоваться им надо только в крайнем случае.

Чтобы взять оружие, надо встать над ним и нажать клавишу удара рукой. Затем (если из оружия можно стрелять) выполняйте удар рукой (для стрельбы) или удар ногой (бросить оружие, когда закончились патроны). Между прочим, бросок оружия тоже отнимает жизнь у противника, если вы в него попадете. Если же вы взяли колюще-режущее (нож) или больно бьющее (дубинка, бейсбольная бита) оружие, то удар рукой позволит ударить противника этим оружием, а удар ногой – бросить его. Оружие не вечно: после определенного количества ударов оно автоматически пропадает. Взяв ящик или чемодан, вы можете только кинуть его во врага (любой удар). К сожалению, с громоздкими предметами (чемоданы, бочки) герои не могут бегать. Не забывайте про это!

ВРАГИ

Собственно говоря, противников в игре поименно описать невозможно: имена порою у самых разных бандитов одинаковые. Да и действуют они почти одинаково (хотя различия все же есть). Во-первых, они все любят швыряться в вас бочками, колесами от машин, чемоданами и прочими вещами, разбросанными по уровню. Вы тоже можете подобрать что-нибудь и кинуть в незадачливого противника, но обычно из-за их количества у вас просто нет времени поднять что-то с земли (кроме оружия: ножей, дубинок и прочего). Во-вторых, они преследуют вас до тех пор, пока не запрут в угол (не только вы можете бегать). С этим легко бороться подкатами и ударами ногами в прыжке. В принципе, как и всеми остальными ударами. И все-таки врагов можно разделить на несколько типов.

«Люди в черном». Черный костюм, дубинка или пистолет, куча мускулов. Вот примерная характеристика этого типа. Особым умом не отличаются, но могут доставить вам немало неприятностей. Кстати, чтобы обезоружить противника, надо либо сделать подкат (тогда он сядет в нижний блок или упадет, а вы в любом случае сможете подобрать оружие), либо еще как-то свалить противника (швырнуть в него что-нибудь тяжелое). Только не забывайте, что потом вас самого могут обезоружить тем же способом (попробуйте поймать бочку!).

Охранники. Очень любят пистолеты. Гордо носят куртки с надписью «Security». Легко убиваются.

Рокеры. Серьезные ребята. Ездят на мотоциклах. Требуется убить их как можно раньше. Кстати, сбить с мотоцикла проще всего, пользуясь их тупостью. Надо встать так, чтобы между вами и рокером на мотоцикле оказалось какое-нибудь препятствие, например, скамейка. Тогда он, пытаясь наехать на вас, неизбежно врежется в скамью, результатом чего будет уничтожение мотоцикла, почти смерть рокера, получение колес, которые можно кидать, и выхлопной трубы, которою можно прекрасно бить противников.

«Хоккеисты». Носят нечто, напоминающее хоккейную маску. Достаточно сильны и при этом умны. В общем, представляют опасность.

Панки. Очень любят оружие (например, гранатомет). Будьте с ними аккуратны. Постоянно пытаются атаковать с двух сторон. Достаточно выносливы.

Бомжи. Тупые и слабые. Можно даже не обращать на них внимания до тех пор, пока они не возьмут в руки что-нибудь вроде ножа.

Бандюги. По-разному выглядят. Иногда носят банданы. Иногда похожи на мулатов-торговцев. Достаточно сильные и опасные противники. Будьте внимательны.

Спецназовцы. Бывают мужчины, бывают женщины. Очень опасны. Живучи и сильны. Могут попортить вам немало нервов. С большим их количеством лучше драться подкатами и ударами ногой в прыжке. Бегайте побольше – и все будет нормально.

Женщины. Это действительно отдельный тип. Вред от них обычно меньше, чем от мужчин, но зато подвижность у них выше. Представляют очень большую опасность. Если вы управляете подвижным героем, лучше убивайте сначала мужчин, а если ваш боец медлителен, тогда пытайтесь сначала разобраться с женской половиной вражеского населения.

«Летчики». Люди в шлемах, попадающиеся на предпоследнем уровне. Обычно прилетают к вам на воздушных мотоциклах. Атакуют чаще всего вчетвером. С ними справиться очень непросто, придется постоянно двигаться и при этом наносить удары. Пытайтесь не иметь дело более чем с двумя противниками этого типа одновременно.

Инженеры. Встречаются на последнем уровне. Очень слабы. Kill'em all!

Киборги. Самые опасные враги. Со временем регенерируют. Старайтесь убить сначала всех остальных противников, а уж потом серьезно приниматься за этих чудовищ.

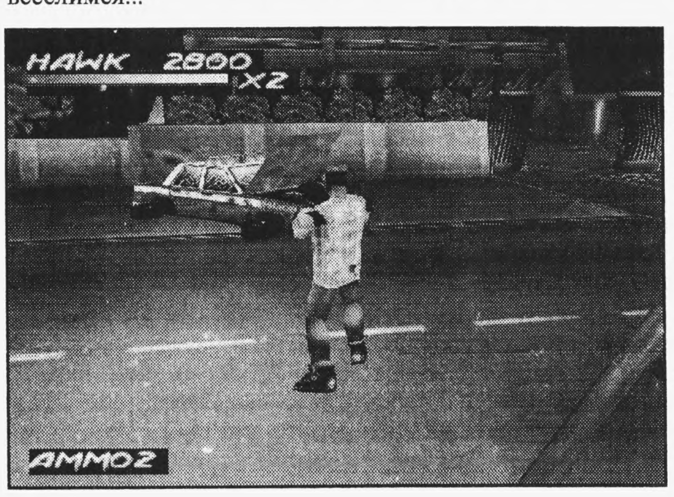
Ну и, естественно, **боссы**. Все они различаются, а посему способы борьбы с ними будут подробно разобраны в разделе «Прохождение».

ПРОХОЖДЕНИЕ

Каждый уровень состоит из нескольких частей, обычно четырех-пяти.

Первый уровень Штаб-квартира Зенга

На этом уровне вам попадутся «люди в черном», охранники и в конце – женщины. Уровень непростой. В самом начале, после убиения первых противников, советую разбить полицейскую машину. Из ее багажника выпадет гранатомет. Повеселимся!!!



После того как вы разобьете ворота и войдете через проем, будьте осторожны: приедет машина, которая вас может переехать. Постарайтесь добивать последнего врага только тогда, когда уже все, что можно было разбить, превращено в обломки.

Когда вы попадете в здание, вы увидите автомат «Кока-колы». Разбейте его. Вылетят банки. Подняв их как

оружие, вы улучшите свое здоровье. Перед тем как разбивать одну из дверей позади пульта, уничтожьте двери по бокам. Там в ящиках валяется оружие. Возьмите, понадобится.

После коридора вы попадете в лифт. На этажах к вам будет заходить новая партия парней, желающих умереть. А между этажами к ним будет сваливаться через потолок подкрепление. В этой части есть достаточно любопытное оружие: подойдите к ручкам на стене лифта и выполните удар рукой – так вы их оторвете. За защитным стеклом находится пожарный топор. Его удар убивает любого врага с первого-второго раза. К сожалению, топор быстро исчезает.

После остановки лифта вы попадете в приемную перед офисом Зенга. Там будет немало охранников, но если вы постараетесь, их количество резко уменьшится.

И вот офис Доктора Зенга. Его хозяин позорно бежит, а вам придется сражаться с кучей женщин, между прочим, очень опасных. Расправившись с ними, продолжайте свой путь.

Второй уровень Улица

На этом уровне вам в основном будут попадаться бандиты и охранники. Правда, вначале будет пара рокеров.

Здесь все будет несколько сложнее. Большое количество врагов гарантирует то, что отдохнуть вы не успеете. Иногда будет прилетать вертолет. Он попытается вас расстрелять. Сбить его нет никакой возможности, а вот спрятаться от него проще простого: достаточно встать за дерево, машину или телефонный автомат.

Очень часто у ваших противников будет оружие, советую в первую очередь его выбивать. Обязательно пользуйтесь ножами: это прекрасный способ разобраться с врагами. Остерегайтесь летящих в вас бочек. Дело в том, что ваши противники постоянно будут пытаться кинуть в вас хоть что-нибудь. Также остерегайтесь движущихся машин.

По окончании этого уровня вас ждет первый босс – дядя-водитель. Туп как пробка, но силы ему не занимать. Бегает с топориком в руках. Первое, что вам следует сделать, это заставить его потерять свой топор (подкатами). Затем его же топором вы сможете отнять у него большую часть жизни. Ну и напоследок хватайте все, что попадется под руку, и кидайте это в босса. Долго он не протянет.

Именно после этого босса вам впервые предложат выбрать дальнейший путь. Выбирайте любой, это ни на что не влияет (кроме внешнего оформления и противников).

Третий уровень

Вариант 1. Магазин «Pall»

Встретятся бандиты и охранники. Очень простой уровень. Убивайте всех врагов. Разрушайте все, что разрушается. В том числе – витрины магазинов. Обязательно собирайте всю еду для улучшения здоровья. В конце уровня разбейте машину.

Вариант 2. Парк («Park»)

Здесь к вам будут приставать бомжи, бандиты, рокеры и «хоккеисты». Очень непростой уровень. Но, помня о том, что от рокеров на мотоциклах избавляться проще простого, вы его быстро пройдете.

Вариант 3. Бронкс («Bronx»)

Этот район является самым настоящим притоном для бандитов и панков, а также женщин (не думайте, что это милые дамы — он могут дать сто очков вперед любому мужчине). Наиболее сложный из всех трех вариантов. Периодически по улицам (уже после моста) ездят машины. Попадать им под колеса не советуем.

Четвертый уровень Подземка

Вначале абсолютно ничего сложного. Разговаривать с бандитами и «людьми в черном» вы уже умеете. Опасайтесь только точных попаданий чемоданов, которые очень активно будут в вас бросать. Не забудьте разбить машину для перевозки багажа. В конце уровня будет второй босс.

Описать его очень трудно, ну да вы сами его увидите. Очень мощный босс. Лично я для стопроцентной победы нашел лишь одну тактику: ходить вокруг скамеек (тогда босс не сможет вас достать), подбирать чемоданы и кидаться ими в него. Правда, вам придется запастись терпением, чтобы забить его таким способом. Еще можно запереть босса в угол и бить его не переставая (тогда он встанет в блок, но жизнь все равно будет постепенно убывать).

Опять-таки после этого уровня у вас появляется выбор: ехать на метро на военно-морскую или военно-воздушную базу. Чтобы вы ни выбрали, вам все равно придется пройти через...

Пятый уровень Поезд

Здесь вам придется бежать по вагонам. Вам попадутся бандиты и женщины. А также куча багажа. После того как вы расправитесь со всеми бандитами в вагоне, вам надо быстро пробежать через дверь и черный проем в следующий вагон. Почему быстро? Да дело в том, что пока вы находитесь в черном проеме, вы ничего не видите. А вот враги прекрасно знают, где вы находитесь (это может привести к резкому сокращению жизни).

В конце концов вы попадете туда, куда хотели (на одну из баз).

Шестой уровень

Вариант 1. Военно-морская база

На этом уровне будет множество десантников-мужчин и десантников-женщин, а также охранников. Уровень достаточно сложный, но если с умом использовать бочки, валяющиеся где попало, а также оружие, то вы сможете его пройти. В конце вас ожидает босс. Очень неприятная личность. Во-первых, сильно бьет вблизи. Во-вторых, издалека снимает пулеметной очередью. В-третьих, умеет летать и приземляться на вашу голову. Единственный нормальный способ борьбы — бегать и бросать в это чудовище бочки. Правда, и это не гарантирует вам победы.

Вариант 2. Военно-воздушная база

Много десантников и «летчиков». Совсем несложный уровень. Вы наверняка легко его пройдете. Не забудьте разбить в ангаре самолет — вы получите огромную пушку (не хуже гранатомета). Когда будет прилетать вертолет, вставайте рядом с ним и бейте всех, кто будет из него вылезать. Так вы намного упростите себе жизнь. В конце концов вам придется сразиться с боссом. Откровенно говоря,

так и осталось непонятным, чем силен этот босс. Достаточно быстренько подбежать к нему и, заперев в угол, забить кулаками.

После уровней, в зависимости от того, на какой базе вы были, вас ожидает...

Седьмой уровень

Вариант 1. Корабль

Глиссер скользит над поверхностью моря, а вы на нем избиваете десантников и «летчиков», причем в больших количествах, а это сильно утомляет. В ящиках, если их разбить, окажутся аптечки. А в одном из столбов есть оружие. Совет: побольше двигайтесь, и тогда вам никто не сможет причинить вреда.

Вариант 2. Самолет

Собственно говоря, та же ситуация, что и на корабле. Даже противники те же. Естественно, ваша сила не оставит им ни малейшего шанса. Потом, когда вы уже будете в кабине, лучше сначала разбить все, что можно, и уже только после этого добить врагов (их там будет штук двадцать).

Восьмой уровень Секретная база

Это последний уровень, который состоит из трех частей.

Вначале вы пройдете через лабораторию. Там вам встретятся инженеры, «люди в черном» и, самое главное, киборги. Количество и сила врагов удивляет. Правда, ума у них почему-то столько же, сколько и в начале игры.

Затем вы будете медленно подниматься на лифте-платформе. Здесь на вас будут нападать десантники и «летчики». Не бойтесь упасть с платформы, это вам все равно не удастся. «Летчики» постоянно прилетают на воздушных мотоциклах, и на время их прибытия камера автоматически меняет положение, что не очень-то удобно: вы просто не видите, что делают новоприбывшие, а они могут подкрасться к вам сзади и больно побить.

Ну и наконец, главный босс Доктор Зенг. Теперь ему уже не убежать. Вы уничтожили все его войска. Не буду подробно рассказывать, как можно легко справиться с Доктором: вы и сами догадаетесь.

В общем ни пуха вам, ни кулака...

Александр Рытиков (PcDuck)

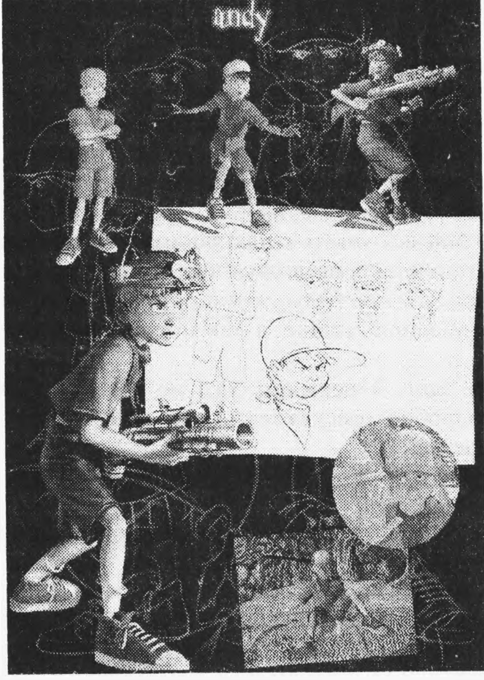
HEART OF DARKNESS

Разработчик	Amazing Studios
Издатель	Infogrames
Выход	Июль 1997 г.
Жанр	Аркада
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 90 (желательно Pentium 133)
Оперативная память	16 Мб (желательно 32 Мб)
Привод CD-ROM	4X (желательно 8X)
Видеорежим	SVGA 640x480 16-bit color

Аркадные игры – жанр для многих игроманов любимый. А если такая игра еще и сделана хорошо, то погружение в нее может привести к непредсказуемым последствиям. К сожалению, далеко не всегда разработчикам удается создать что-то действительно стоящее. Но все же есть несколько игр в данном жанре, в которые можно играть и не по одному разу. Среди них, совершенно точно, находится и Heart of Darkness.

Вокруг этой игры долго ходили слухи, разработчик и издатель некоторое время пытались поддерживать интерес к своему проекту, но потом о нем на время забыли. И вдруг, как гром среди ясного неба, игра появилась. Причем это оказался действительно гром. Игра абсолютно хитовая. Естественно, в ней есть недостатки (вернее, один недостаток – игра не блещет графикой), но, поверьте мне, это в Heart of Darkness не главное. Во-первых, игра наполнена видеовставками, прекрасно выполненными мультфильмами, по сравнению с которыми даже диснеевские выглядят не так красочно. Во-вторых, все действие сопровождается прекрасной музыкой (естественно, стерео) и отменными звуковыми эффектами. В-третьих, уровни продуманы и насыщены не такими уж простыми головоломками. В-четвертых, все персонажи в игре обладают хорошим интеллектом, что на данный момент является редкостью. Ваши враги умеют пригибаться и подпрыгивать, а также летать, поэтому вам не удастся с первого выстрела распра-



виться со всеми этими кошмарными порождениями. В-пятых, очень естественно ведет себя персонаж, которым вы управляете, мальчик по имени Энди (Andy). Создается ощущение, что вы лишь даете ему указания, а мальчик, проявляя свои почти суперменские способности, их выполняет. Так можно продолжать достаточно долго, указывая и маленькие, и средние достоинства, но есть еще одно важное качество, которое выполнено на пять с плюсом в Heart of Darkness: играбельность. Весь процесс в игре построен так, что оторваться крайне трудно, причем не только (и даже не столько) маленьким детям, сколько взрослым. Игра обладает удивительным шармом, она продумана до мелочей, вокруг вас умело создается атмосфера чего-то таинственного, удивительного, детского. В общем, если вам хочется отдохнуть, по-настоящему получить удовольствие и вы любите аркады, то эта игра обязана появиться в вашей коллекции.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В одном маленьком городишке где-то в США жил маленький мальчик по имени Энди. Он, как и все маленькие мальчики, ходил в школу и... боялся темноты. Однажды, во время солнечного затмения, открылись врата между миром, в котором мы живем, и миром теней, созданным нашим воображением и составленным из наших страхов. К сожалению, лучший друг Энди, пес по имени Виски (Whisky), провалился сквозь эти врата. Энди не мог оставить своего друга в беде и, естественно, бросился на помощь. Использовав все свои оригинальные изобретения, он попадает в мир теней. Но его летающий аппарат терпит крушение. С этого начинается игра (между прочим, все это один большой мультик, один из многих в игре).

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Энди – тот самый супергерой, мальчик, идущий на все ради своего пса.

Виски – тот самый пес, ради которого мальчик идет на все.

Хозяин Тьмы (The Master of the Darkness) – самое злобное порождение человеческой фантазии, правящее в мире теней, которое очень любит делать рагу из маленьких мальчиков.

Злобный (Vicious) – очень злобное существо, верно служащее... своей шкуре, хотя и старается угодить Хозяину Тьмы.

Амиго (Amigo) – очень смешное существо, друг Энди. Очень любит веселиться, но жизнь его тяжела из-за постоянных преследований со стороны Хозяина Тьмы.

Фил (Phil), Дэн (Dan), Сидони (Sidoni), Главный Хончо (Head Honcho) – друзья Амиго, а значит, и друзья Энди. Помогают в трудных ситуациях.

Призраки – чаще всего ползающие существа, которые очень любят вас а) грызть, б) держать, чтобы другие погрызли. Делятся на несколько разновидностей: 1) призрак обыкновенный – бегающее, летающее существо; 2) «крыса» – ползающее по полу или потолку существо, грызущее вас сразу при встрече; 3) паук – ползает по стенам, при непосредственном контакте вас поедает, любит оставлять зеленую жидкость, коснувшись которой, вы падаете; 4) водный призрак – существо, которое обитает только в воде, крайне опасное.

Летающий призрак (Flying Spectre) – тоже тень, но только летающая и любящая пострелять. Столкновение с ее снарядами гарантирует моментальное испепеление.

Мефудока (Mefudoka) – милое существо, с которым вы столкнетесь два раза за всю игру. Никакого вреда оно вам не принесет (вы вообще с ним сражаться не будете).

Валунный червь (Boulder Worm) – крайне неприятное существо, обитающее в стенах и любящее выскакивать в самый неподходящий момент. Ест, кстати, не только вас (в это вы потом убедитесь).

Двойной призрак (Double Spectre) – самый противный враг, которого только может себе представить человеческая фантазия. Во-первых, стреляет огненными шарами (надо пригибаться), во-вторых, пускает огненные волны по полу (надо подпрыгивать), в-третьих, после уничтожения оставляет на полу две куколки, из которых через некоторое время (если их не уничтожить) рождаются новые Двойные спектры.

Водные существа – засасывающий монстр и щупальца. Засасывающий монстр представляет из себя существо, похожее на большой цветок. Он либо засасывает в себя воду (вместе с вами), либо отталкивает ее (и приближает вас к другой опасности). Щупальца же – наросты на стенах, периодически выкидывающие нечто, напоминающее веревки. Именно с их помощью вас и хватают, поэтому проплывать мимо них надо, когда щупальца убраны.

Растения – хищные цветы, растущие на суше. Очень любят зеленую массу, летающую в воздухе, и человеческое мясо.

А также злобный учитель (очень, между прочим, напоминающий Мастера Тьмы), ученики в классе, мама и массовка на улице – непосредственно в действии участия не принимают.

ОСОБЕННОСТИ СОХРАНЕНИЯ

Итак, Энди, как и любое другое нормальное человеческое существо, располагает всего одной жизнью. Вы не сможете получить автоматную очередь в лоб (их, правда, в игре нет) и продолжать резво бегать. Каждая ошибка грозит вам смертью в этом мире кошмаров. Но! В определенных местах игра автоматически сохраняется, и, в случае вашей смерти, игру вы продолжите с последнего места сохранения. Если же вы хотите загрузить игру из основного меню, то, выбрав сначала эпизод, на котором вы остановились (всего их восемь), сможете затем выбрать нужное место сохранения. Кстати, основное меню прекрасно анимировано.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление героем предельно упрощено. Стрелками осуществляется перемещение героя (вправо, влево, вверх, вниз). Shift отвечает за стрельбу: в начале и в конце игры (когда у вас будет световое ружье) вы, нажимая эту клавишу, будете стрелять лучом света. При этом вы можете стрелять в любую сторону, в том числе и по диагонали. После обретения возможности кидать огненные шары Shift будет отвечать именно за их броски. Нажав же одновременно Shift и Ctrl, вы получите более мощный огненный шар, который будет выполнять разнообразные функции – об этом позже (кстати, если нажать D, то не надо будет нажимать одновременно Shift и Ctrl: вы и так получите мощный шар). Alt отвечает за прыжки, причем прыжки бывают трех типов: на месте, при ходьбе и при беге. Прыжок на месте осуществляется простым нажатием Alt, когда вы стоите неподвижно. При ходьбе, нажав Alt, вы получите короткий прыжок, ну а при беге – длинный. Причем, если нажать Alt вторично, пока Энди не приземлился, мальчик сделает

сальто (если это был прыжок на месте, то вы подольше пробудете в воздухе; если это прыжок с разбега, то он еще удлинится). Также с помощью Alt вы управляете хватанием. Во время игры Энди придется не раз прыгать и хвататься за стены, так вот: после прыжка, продолжая удерживать Alt, вы заставляете Энди зацепиться за стену (если там, конечно, есть за что цепляться). Впрочем, это не всегда требуется: если есть возможность, то за стену можно зацепиться, просто подойдя к ней и нажав й. А чтобы спуститься по лестнице, надо нажать (стоя посередине) к. Ctrl отвечает за бег.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Каждый уровень (а всего их в игре восемь) подразделяется на маленькие подуровни, по прохождению которых происходит автоматическое сохранение. Каждый подуровень в среднем состоит из двух-трех экранов. Все подуровни в прохождении выделяются цифрами. Если что-то описанное в прохождении не видно на том экране, на котором вы сейчас находитесь, просто пройдите на следующий: там это, скорее всего, и будет.

УЩЕЛЬЕ СМЕРТИ (Canyon of Death)

Выпрыгиваем из сломанного аппарата, нажав Alt + и. С разбега перепрыгиваем через яму.

Пригибаемся и расстреливаем «крысу». Не подходите к тени от головы динозавра (она, как и многие другие тени, может убить вас), лучше уничтожьте голову – и тень исчезнет. Идем дальше. Избавляемся от ребер и их тени.

Затем нас схватит призрак. Чтобы избавиться от него, надо просто сначала дернуться в одну сторону, а потом сразу же в другую. После этого расстреливаем его. Теперь стреляем по диагонали вверх и направо в каменную голову динозавра. Она рухнет и откроет проход дальше. Но мы не торопимся! Сначала расстреливаем первую партию призраков, затем бежим на следующий экран.

Два экрана подряд нам придется держать круговую оборону, расстреливая призраков то с одной, то с другой стороны.

Призраков, чем-то напоминающих козлов, расстрелять нельзя – через них надо прыгать и делать сальто (на месте). Перед тем как залезть по «лестнице» наверх, уничтожаем двух призраков, там сидящих. Наверх. Идем дальше.

Мы лишимся оружия (это неизбежно). Сразу же после мультфильма бежим направо, аккуратно переходим мост и опять бежим. Призрак сгорит от солнечного света.

Идем за ящеркой. Вверх, прыжки направо, опять вверх. После того как Энди залез на площадку, надо заставить его подпрыгнуть три раза – площадка обвалится, а мы сможем идти дальше. Вверх.

Оказавшись в пасти скелета ящера, немедля разбегаемся и прыгаем направо, хватаемся за стенку. Вверх. На площадке: подходим к правому краю площадки, начинаем подниматься. Когда упадет кость, толкаем ее влево. Переходим по получившемуся мосту. Наверх.

БОЛОТИСТЫЕ ЗЕМЛИ (Swamplands)

Направо, подпрыгиваем и хватаемся за лиану, идем дальше.

На болоте: прыгаем с камня на камень без разбега, хватаемся за лиану, отпускаем. Перепрыгиваем растение в то время, когда оно ест, залезаем наверх по дереву. Направо, прыгаем на лианах, отпускаем.

Идем направо, заходим в воду. От летающих призраков прячемся (пригибаемся) на глубоких местах.

На берегу: идем направо, до пещеры с растением. Пока растение ест, подбегаем и встаем под зеленое желе. Прыгаем пару раз с использованием сальто (на месте). Убегаем назад на два экрана. Залезаем наверх по камням до площадки (на этом же экране). Разбегаемся и прыгаем. Убиваем таким образом растение. Теперь поднимаемся по камням до самого верха. Проходим один экран и медленно входим на следующий, чтобы не попасть в зубы растению. В тот момент, когда ближайший к нам хищник закусывает, разбегаемся и прыгаем через яму. Сразу же останавливаемся! Аккуратно заходим на следующий экран. Когда растение посередине экрана ест, прыгаем на лиану, спрыгиваем около питающегося растения и бежим направо. Залезаем по камням наверх.

После мультфильма: начинаем раскачиваться и хватаем палку слева. Оказавшись в воде, сразу начинаем плыть направо, вплоть до берега, без остановок. Залезаем на дерево, опутанное большой лианой. Наверх. Прыгаем налево на висящую лиану.

МАГИЧЕСКОЕ ОЗЕРО (Magic Lake)

Оказавшись в воде, сразу же плывем вниз (а то могут задеть огненные шары). Касаемся большого зеленого камня. Плывем направо, видим внизу справа тоннель, заплываем в него и плывем до конца.

На суше: создаем мощный заряд и запускаем его в груду камней, которая, развалившись, дает нам пройти дальше. Толкаем яйцо к стене, стреляем в него мощным зарядом — оно превращается в куст (чтобы опять превратить его в яйцо, надо просто еще раз выстрелить мощным зарядом). Залезаем по кусту наверх, прыгаем направо. Сталкиваем яйцо в воду, залезаем по светящимся грибам на площадку, посередине экрана. Превращаем яйцо в куст. Прыгаем на него, прыгаем еще раз направо.

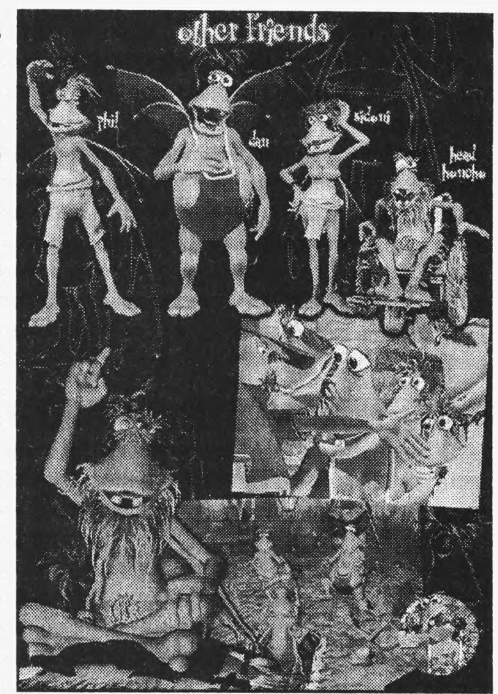
В воде: плывем по туннелю, опасаясь засасывающих монстров (чтобы они вас не съели, просто держите зажатой клавишу обратного всасыванию направления и плывите, куда вам надо, с помощью стрелок; кстати, хотя вы и стараетесь плыть в другом направлении, монстр все равно вас постепенно засасывает — пользуйтесь этим) и щупальцев. Не забывайте набирать кислорода при каждой возможности, иначе Энди утонет.

После второй комнаты с тремя засасывающими монстрами сначала выбираем путь вниз (там Энди наберет кислорода), а уж только потом наверх.

В комнате с растением стараемся держаться как можно дальше от поверхности воды. На экране со множеством щупальцев надо просто быстро плыть (начинайте плыть, как только исчезнут ближайшие к вам щупальца).

На берегу: разбегаемся с самого края, позволяем Энди некоторое время падать и хватаемся за грибы, чуть-чуть не долетев до низа. Аккуратно двигаемся направо, до края рядом с ямой, спрыгиваем с грибов на самом краю, потом пригибаемся и вползаем в яму (есть альтернатива — усыплять растения, это делается с помощью мощных зарядов. Но запомните — растение не умирает, оно лишь на некоторое время засыпает). Энди упадет. Сразу же бежим налево, в яму.

Спрыгиваем вниз (но не в воду!) Идем налево, убиваем «крыс», превращаем куст в яйцо, усыпляем растение, превращаем яйцо в куст, залезаем по нему наверх. Толкаем камень слева, пригибаемся и проползаем по камню (чтобы вас не съело



растение над головой, если оно там есть — это, как и многое другое в игре, зависит от уровня сложности). Убиваем червей. Убиваются они двумя точными попаданиями огненными шарами, в принципе достаточно и одного попадания, но в таком случае червь еще некоторое время будет висеть в дыре и загораживать вам проход. Слезаем вниз по грибам. Прыгаем в воду. Плывем направо, толкаем камень, закрывающий проход, и сразу же плывем назад, чтобы не быть съеденными призраками. Вылезаем на берег и возвращаемся на экран с кустом и с растением.

Куст — в яйцо, усыпляем растение и толкаем яйцо направо, на экран с водой. Спихиваем яйцо в воду, оно толкнет другое яйцо, и то поплывет дальше. Дальний куст — в яйцо. Яйцо на острове — в куст. Прыгаем два раза направо. Сталкиваем яйцо в воду. Идем на следующий экран. Теперь на обоих островках есть яйца. Ближайшее яйцо — в куст, прыгаем на него. Следующее яйцо — в куст (не слезая с того, на котором сидим), прыжок направо, затем поднимаемся наверх.

Усыпляем растение слева, поднимаемся по грибам рядом с ним. Усыпляем растение справа, поднимаемся по грибам рядом с ним. Поочередно усыпляем растения и поднимаемся до уровня выступа слева. Прыгаем на него и, не обращая внимания на «крыс», идем налево. Залезаем по грибам наверх.

Бежим налево. Быстро превращаем яйцо в куст, лезем наверх. Идем налево и сверху убиваем всех призраков. Спрыгиваем вниз и идем налево до моста. Проходимся немного по нему.

КОСМИЧЕСКИЙ ОСТРОВ (Space Island)

Уничтожая призраков, идем вплоть до моста. Он падает.

Убиваем летающего призрака, сползаем вниз по мосту, а затем прыгаем направо и повисаем на решетке с зелеными лианами. Лезем направо, прыгаем направо и цепляемся за другую решетку. Продолжаем движение направо. Уничтожаем кость и тень. Залезаем на платформу, хватаемся за лиану, спрыгиваем, убиваем двух призраков. Поднимаемся к кусту. Залезть по нему нельзя: тень скидывает. Поэтому превращаем куст в яйцо и толкаем его направо вплоть до места, позади которого нет стены. Яйцо — в куст, залезаем по нему наверх. Прыгаем налево на стену.

Корни, торчащие из стены, скидывают вас. Ваши выстрелы действуют на них так же, как и на растения (только мощные заряды). Ползем наверх, уничтожая по пути червей и усыпляя корни.

Потом (на экране, где много летающих призраков) лезем налево, проползаем экран (не забывайте про корни и про червей) и спускаемся вниз. Толкаем тенью

камень, открывается дверь. Ждем немного, уничтожаем прилетевших призраков, разбегаемся и прыгаем, хватаемся за стену. Лезем направо, затем вверх. Пролезаем в открывшийся проход на экране, где раньше были летающие призраки. Лезем вверх.

Опасаемся падающих сверху булыжников (узнать, где будет падать очередной, можно по маленьким камешкам, летящим прямо перед ним). Прыгаем налево, лезем наверх. Ага, эти камни порождаются ударами в землю трех призраков. Ну что ж, ползем по стене направо, по-прежнему уворачиваясь от падающих камней. Уничтожаем призраков. Залезаем на платформу. Идем налево до упора, лезем вверх по стене. Не останавливаясь, быстро лезем на вершину горы (а то пауки скушают)... которая оказывается низом острова. Лишь мягкое падение спасает нас от гибели.

ОГНЕННЫЕ РЕКИ (Rivers of Fire)

Упав с листа огромного растения и пройдя немного направо, надо быстро развернуться налево, присесть и расстрелять появившихся из ниоткуда «крыс». Затем, на следующем экране, избавиться от еще пары «крыс» и от летающих призраков. Ни в коем случае не возвращайтесь на предыдущий экран: вас моментально съедят. Проходим на один экран вперед и убиваем призрак. Возвращаемся назад, нажимаем кнопку в полу, разбегаемся и на следующем экране перепрыгиваем такую же кнопку в полу, иначе столб нас не пропустит.

Дальше нам надо прыгать с островка на островок, причем придерживаться тактики: прыжок, переждать один огненный столб, прыжок. Если слишком рано прыгать, можно погибнуть в огненном столбе; если слишком поздно, есть риск утонуть вместе с островом. Зацепившись за стену, ползем наверх, затем направо. Убиваем паука.

На следующий экран переходим поверху и сразу же стреляем по призраку, сидящему на верхнем столбе (или он скинет нас в лаву), потом уничтожаем еще одного призрака и «крысу». Поднимаемся до потолка по трещинам в середине комнаты и прыгаем направо. Перейдя на следующий экран, немедленно уничтожаем летающего призрака и идем к тому месту, где он был. Бесстрашно спрыгиваем на пол и уничтожаем (следующий экран) целое полчище кошмарных созданий. Возвращаемся на экран назад и проползаем не торопясь над лавой по трещинам.

Поднимаемся выше. На первом экране уничтожаем пауков. На втором – пауков и червей. После мультфильма идем направо.

Убив червя, залезаем как можно выше по трещинам и как можно ближе к огненным столбам. Перепрыгиваем лаву после синхронного падения огненных столбов. Продвигаясь дальше, надо стараться уничтожать пауков и при этом избегать их зеленой жидкости (падение в лаву не принесет ничего хорошего). Огненные столбы обходим сверху.

Затем сразу же убиваем паука и лезем наверх. Встаем на первую из трех платформу и убиваем нескольких летающих призраков. Опять забираемся на трещины и пролезаем лаву под платформами (один длинный выброс, два коротких, пауза). Спрыгиваем на края островка с яйцом, толкаем яйцо: оно закатывается в соседнюю комнату. Пускаем понизу мощный заряд – вырастает куст. Возвращаемся на экран с тремя платформами, пропрыгиваем по ним до следующего экрана, залезаем по кусту на трещины, убиваем летающих призраков. Поднимаемся наверх, проходим немного вправо.

ПЕЩЕРЫ СУДЬБЫ (Caverns of Doom)

В начале уровня придется очень быстро двигаться: как только мы получаем управление, бежим направо, падаем в яму, опять направо, спускаемся на лифте, поворачиваемся налево, создаем мощный заряд, запускаем его понизу. Все: теперь можно перевести дух. Идем направо, нажимаем кнопку в стене. Возвращаемся на предыдущий экран, падаем в яму.

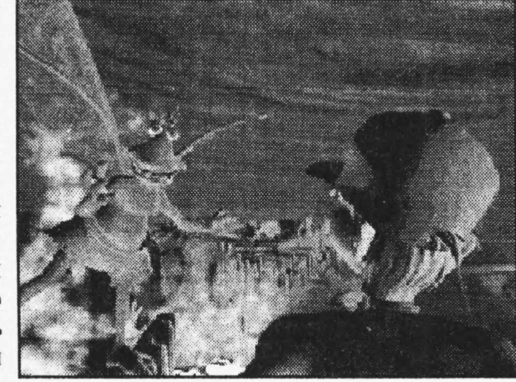
Идем направо, подталкиваем яйцо в стене, убиваем стукача, яйцо – в куст. Залезаем по нему, прыгаем направо, уничтожаем делегацию по встрече. Падаем в яму, разворачиваемся, уничтожаем еще одну делегацию. Ползем (ни в коем случае не вставать в следующей комнате!) направо. Проползаем под растениями, избегая при этом падающего столба. Толкаем яйцо к стене, пока дальнейшее продвижение станет невозможным, разворачиваемся (яйцо должно оказаться перед нами) и толкаем яйцо вперед (падающий столб ему ничего не сделает). Проползаем так до предыдущей комнаты. Яйцо толкаем до середины экрана так, чтобы оно оказалось прямо под столбом на потолке. Яйцо – в куст.

Оказавшись снаружи, уничтожаем всех летающих призраков.

В «БЕРЛОГУ» (Into the Lair)

Осторожно выходим из-под «потолка» и начинаем стрелять вверх, уничтожая таким образом призрака, спрыгнувшего с «потолка», и летающего призрака. На следующем экране убиваем всю стражу, лезем наверх по плитам и цепям, затем лезем налево, на предыдущий экран. Разбиваем мощным зарядом камни, загородившие нам проход.

Уничтожаем двойного призрака. Разорвав его на две половинки, не останавливаемся на достигнутом: сразу же уничтожаем обе «куколки», из которых в ближайшее время могут появиться еще два двойных призрака. Весь бой против двойных призраков ВСЕГДА надо вести мощными зарядами. Идем дальше, ни в коем случае не бежим. Когда мы окажемся где-то на середине цепи, на нас нападут летающие призраки – их надо уничтожить сразу же, потому что прыгать на цепи тоже нельзя. Идем на следующий экран: уничтожаем «крыс» и двойных спектров (советуем постоянно стрелять мощными зарядами, в том числе и в «крыс»). Затем на экране с тремя падающими колоннами, после уничтожения призрака, сидящего дальше, надо встать около розовой кнопочки на полу (ни в коем случае ее не касайтесь: колонна вас задавит) и после синхронного падения обеих колонн прыгнуть через нее и бежать (иначе колонны нас придавят). После этого надо прыгать вниз, опасаясь при этом червей и стараясь не попасть на обед «крысе», живущей внизу (после того, как падаем, сразу же уничтожаем «крысу»). Нажимаем кнопку на стене справа, поднимаемся по появившейся лестнице, но не до следующего экрана. Ползем налево, прыгаем, убиваем призрака, нажимаем кнопку, медленно возвращаемся назад. Уничтожаем всех призраков и только после этого прыгаем вниз. Нажимаем опять кнопку на стене справа и залезаем



наверх на один экран. Не изображаем из себя героя: уничтожаем пауков и стараемся избежать червей. Вылезаем наверх (но не туда, откуда появились вначале пауки).

Попадаем опять на экран с тремя падающими колоннами. Разбегаемся и перепрыгиваем кнопку на полу. Идем на экран с большой цепью. Доходим до ее противоположного края и подпрыгиваем на месте: мы падаем вниз. Уничтожаем всех. Идем дальше. Уничтожаем призраков.

Перепрыгиваем через яму (над которой выступает начало лестницы), наступаем на кнопку на полу: лестница станет больше. Спускаемся по ней, но ни в коем случае не наступаем на кнопку посередине комнаты. Перелезаем на цепи чуть правее. Спрыгиваем с них на кнопку около двери. Уничтожаем прибежавших слева призраков. Разбегаемся и перепрыгиваем кнопку на середине комнаты. Идем дальше налево. Спускаемся вниз по лестнице, нажимаем кнопку, возвращаемся на экран с двумя кнопками на полу. Нажимаем кнопку посередине комнаты и либо уничтожаем пришедших двойных призраков, либо погибаем: да-да, здесь можно погибнуть, но при этом вы восстанете уже как бы после уничтожения двойных призраков. Идем направо.

Спускаемся по лестнице. Здесь надо подойти логически к решению проблемы перенаселения. Спускаемся ниже так, чтобы иметь возможность убить двойного призрака и не погибнуть самому. Стреляем в призрака, но ни в коем случае не добиваем «куколок». Когда появятся два двойных призрака, одного из них съедят черви (при этом на время отвлекутся). Еще раз убиваем двойного призрака и сразу же лезем наверх по лестнице так, чтобы слева оказались цепи. Сразу же после появления призраков прыгаем, хватаемся за цепи и быстро (без прыжков) лезем по ним налево. Мы окажемся в комнате с лавой. Тут надо прыгать на имеющиеся выступы на стенах. На следующем экране уничтожаем летающего призрака, а затем (дальше) оказываемся схвачены призраками. Некоторое время мы пытаемся освободиться из объятий одного из призраков, а затем нас бросают в темницу.

Мощным зарядом стреляем вверх: оттуда падает яйцо, яйцо – в куст. Наверх. Толкаем камень справа, нажимаем кнопку. Идем налево (не падайте лишний раз обратно в темницу – только время потеряете). Здесь нам надо вовремя раздробить двойного призрака, затем быстро спрыгнуть, нажать на кнопку слева на стене (пока черви будут поедать одного из несчастных), а затем залезть быстро наверх и прыгнуть налево.

Идем налево, на следующий экран, и сразу же возвращаемся назад (чтобы иметь за спиной стену), отстреливаем всех призраков. Идем налево, убиваем летающих призраков и «крыс», идем дальше. Возвращаемся на два экрана назад (защита с тыла), уничтожаем всех призраков. Затем идем и уничтожаем двойного призрака. Нажимаем кнопку на полу в левом конце комнаты, лезем наверх, прыгаем налево. Из мультфильма узнаем, что магия потеряна, так как камень уничтожен. Падаем в яму посередине комнаты и стоим, никуда не двигаемся. В определенный момент один из двойных спектров запустит огненную волну по полу, ее надо перепрыгнуть (при этом ящик под нами сгорит, а мы упадем).

После падения надо сразу же бежать направо, перепрыгивать «крысу», тормозить, спокойно проходить цепь, немного бежать. После падения вниз надо нагнуться и ползти налево, в туннель. Ползти не останавливаясь. Нажать на кнопку, перепрыгнуть с разбега «крысу». Опять ползком по туннелю (держать зажатой

Ctrl). На открытом пространстве, взяв с места разгон, запрыгнуть на появившиеся камни лестницы. Наверх. Поднявшись, сразу бежим налево не останавливаясь, пока не провалимся в яму. Нас скушает мефудока (не волнуйтесь, так и должно быть).

СЕРДЦЕ ТЬМЫ (Heart of Darkness)

Устраиваем небольшую изжогу мефудоке с помощью обнаруженного оружия. Уничтожаем призраков. Идем дальше, уничтожаем призраков. Это мучение длится всего два экрана.

Затем убиваем неимоверное количество двойных призраков. Идем направо, убиваем еще несколько двойных и летающих призраков. Нажимаем на кнопку справа на стене. Возвращаемся на один экран назад. Поднимаемся по лестнице, идем направо. Прыгаем с платформы на платформу.

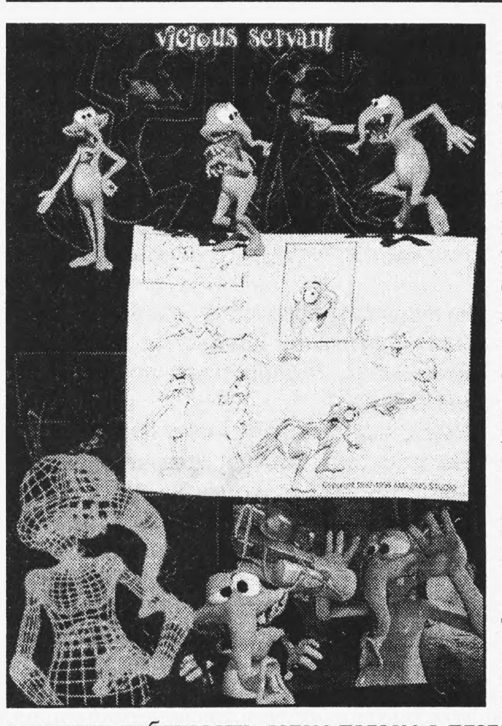
Уничтожаем «крыс» и летающих призраков, чьи выстрелы надо просто перепрыгивать. Упав вниз, убиваем и двойного призрака, крайне живучего, между прочим. Идем направо, уничтожаем двойного призрака и «крыс» на потолке, затем «крыс», которые раньше были за двойным призраком. Поднимаемся по лестнице, идем дальше.

Разговариваем со Злобным. Он соглашается помочь нам собрать Магический Камень, но мы должны сами найти все кусочки (напоминающие хрустальные шары, которые можно либо катить перед собой, толкая ногами либо стреляя из ружья). Идем направо. Сразу же видим первый кусок и катим его к Злобному.

Он посылает нас за следующим. Идем туда, куда он показывает. Поднимаемся по лестнице. Ползем налево по проходу (осторожно: там будет «крыса»). Распрямившись, убиваем «крысу» в лазе посередине экрана. Поднимаемся по лестнице наверх. Убиваем призраков. Нажимаем на кнопку на полу, очень быстро прыгаем направо и бежим (дверь быстро опускается). Лезем вверх по лестнице, убиваем призрака у лестницы. Нажимаем кнопку справа, на полу. С разбега перепрыгиваем яму. Катим камушек назад (он падает в яму, а мы ее перепрыгиваем). Спускаемся вниз по лестнице. Встаем на кнопку слева у стены (дверь откроется). Стреляем по камню, он катится дальше. Когда он уйдет за пределы экрана, стреляем еще немного, затем спускаемся по лестнице вниз. Нагибаемся и ползем по лазу. Толкаем камень, затем толкаем его по лазу, когда ползем направо. Катим его до ямы (слева, у конца экрана) и сами падаем за камнем. Наконец, спускаемся по лестнице и отдаем его Злобному.

Он посылает нас снова в ту же сторону. Идем так же точно, как было описано ранее, и доходим до того места, где нашли второй камень. Теперь здесь появилась «крыса», ползающая по трем кнопкам. Причем с некоторым запозданием она ползет туда, где мы стоим. Самая первая кнопка справа открывает обе двери, кнопка посередине – верхнюю дверь (закрывает нижнюю), кнопка слева – нижнюю дверь (закрывает верхнюю). Таким образом, чтобы пройти этот участок, надо быстро пробежать нижнюю дверь, затем, когда «крыса» встанет на кнопку посередине, быстро подняться по лестнице и прыгнуть направо.

Идем направо, уничтожаем двойных призраков. Возвращаемся назад, поднимаемся по лестнице, уничтожаем призраков. Еще раз поднимаемся по лестнице и уничтожаем призраков. Нажимаем на кнопку на полу слева (на верхней половине экрана), идем направо, стреляем по камню, пока тот не опустится на лифте. Идем назад, спускаемся вниз экрана (но не уходим с этого экрана) и нажи-



маем кнопку на полу слева. Идем направо (не поднимаемся и не опускаемся по лестнице), стреляем по камню, пока тот не поднимется на лифте. Идем назад, поднимаемся по лестнице, нажимаем кнопку на полу, идем направо, стреляем по камню, пока тот не упадет вниз. Идем назад. Два раза спускаемся по лестнице. Идем направо, забираем камень, толкаем его налево. Сбрасываем вниз, заставляем «крысу» открыть нижнюю дверь, толкаем с помощью оружия камень, затем сами бежим за ним. Спускаемся вниз до Злобного.

Осталось найти последний камушек, который лежит на мосту. Идем налево.

Убиваем двойных призраков, идем дальше.Дверь открылась. Падаем вниз. Убиваем призраков справа. Падаем еще вниз, но с платформы не слезаем. Убиваем летающего призрака, призраков, сидящих поблизости, затем падаем с платформы и убиваем «крысу» справа. Убиваем призраков слева и падаем в яму.

Уничтожаем двойных призраков и идем дальше. Теперь в течение нескольких экранов нам придется уничтожать целые полчища призраков, а начиная с третьего, еще и избегать огненных волн, пущенных Хозяином (их надо перепрыгивать и делать сальто). Кстати, назад вернуться не получится, потому что вас сразу съедят. Наконец, мы добегаем до края. Злобный получает за свои прегрешения, а мы восстанавливаем Магический Камень и убиваем Хозяина, вот только все же и сами попадаем в Сердце Тьмы.

Это последний уровень. Здесь появляется много разных теней, но опасны для нас только два типа: огромная пасть (которая сначала пытается нас съесть, а затем, после смерти, пытается ударить нас сверху лапой) и нечто со жгутиками (убивается сразу). Стрелять здесь нельзя, можно только махать оружием. Тактика победы: встать спиной к любому краю экрана, ждать появления вплотную одной из вредных теней и уничтожать ее. Только вот если это пасть, то сразу после удара (достаточно одного) надо отбежать немного к середине, а затем вернуться назад. Через некоторое время мы побеждаем окончательно.

Александр Рытиков (PcDuck)

IMPERIALISM

Разработчик	Frog City
Издатель	SSI / Mindscape
Выход	Сентябрь 1997 г.
Жанр	Пошаговая стратегия
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0 или Mac OS.
Процессор	Pentium 75.
Оперативная память	16 Мб.
Видеоплата	VGA, 640x480x, 256 цветов.
Звуковая плата	совместимая с Windows 95.

Хотя Imperialism и вышел полгода назад, он все равно заслуживает пристального внимания. Сейчас, когда на рынке, как кролики, плодятся real-time strategies, каждая игра из вымирающего жанра turn-base strategy ценится фанатами на вес золота. Игроманы, выросшие на Civilization, которым до сих пор приходилось довольствоваться бесконечными римейками, получили, наконец, более или менее новую игру – Imperialism, основанную на трех китах своего жанра: Master of Orion, Colonization и вышеупомянутой Civilization. Графика и звук в игре не впечатляют, но в любом случае надо сказать спасибо авторам, что они создали интересную стратегию в лучших традициях этого жанра. Приятно удивила «продвинутая» дипломатия и реалистичная модель экономических взаимоотношений государств. Конечно, до желанного уровня внешнюю политику создатели так и не довели, но по сравнению с другими продуктами этого жанра улучшения очевидны. AI достаточно умен, чтобы держать вас в напряжении даже на легком уровне игры, что, к сожалению, не относится к искусственному интеллекту, отвечающему за поведение третьих стран. Их правительства всегда действуют по однообразной и достаточно примитивной схеме. Основным недостатком этой игры, по моему мнению, можно назвать примитивную модель развития науки, что для потомка Civilization, коим является Imperialism, по меньшей мере странно. Однако, несмотря на минусы, которые присутствуют в любой игре, Imperialism представляет собой добротную историческую пошаговую стратегию (хотя в основной части используются вымышленные названия стран, три дополнительные сценария исторически достоверны). Дерзайте! Станьте мудрым вождем нации, вызывающим любовь у граждан, уважение у противников и страх у «банановых» республик!

КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ

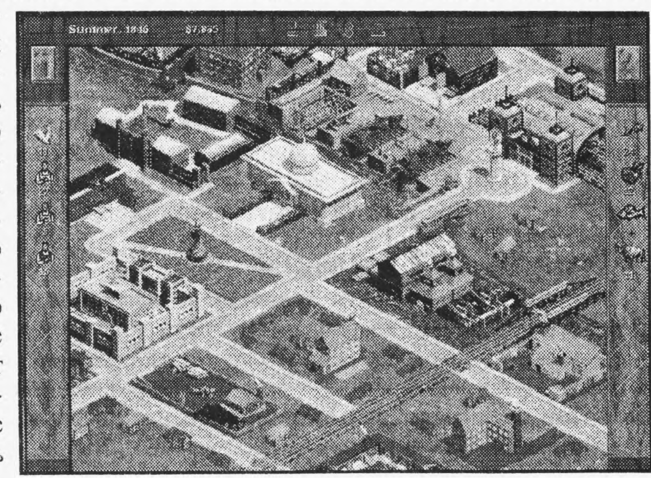
Поначалу вам придется непросто. Каждый министр будет тянуть вас в свою сторону, уверяя, что вверенная ему часть жизнедеятельности государства наиболее важна. Постарайтесь держаться золотой середины, ибо это самый верный путь к победе. Итак, ваша задача – получить подавляющее большинство голосов на совете глав государств, поэтому с самого начала игры не замыкайтесь в границах своей страны. Помните, что существует дипломатия.

ДИПЛОМАТИЯ

За красивые глаза вам никто свой голос не отдаст. Постарайтесь сразу завоевать доверие второстепенных стран (minor nations) путем проведения грамотной внешней экономической политики. Для начала выберите несколько стран третьего мира и откройте в них торговые консульства (trade consulates). Чтобы сделать ваше государство наиболее выгодным партнером, вы можете субсидировать торговлю с самыми перспективными нациями, предварительно основав в них посольства. Товары придется продавать дешевле, а покупать, соответственно, дороже. Чем интенсивнее ведется торговля, тем быстрее устанавливаются хорошие взаимоотношения и тем вернее вы получите дополнительные 5–6 голосов. Необходимо заключить пакт о ненападении (non-aggressive pact) со всеми без исключения развивающимися нациями, как только вы построите достаточное количество посольств.

Дальше – больше. Государства, с которым у вас наилучшие отношения, могут согласиться войти в состав вашей империи на правах колоний. Чтобы подтолкнуть местное правительство к такому решению, можно воспользоваться системой денежных поощрений (грантов), выдавая их потенциальному союзнику. Если колония находится на другом континенте, то у вас появится возможность использовать дружественную территорию как военную базу и нападать с суши, не мучаясь с высадкой десанта. Выгоднее иметь по одной колонии на каждом континенте и тем самым получить возможность быстро нанести в случае необходимости ответный удар противнику, где бы он ни находился. Это два основных критерия выбора потенциальных колоний, но существует еще и третий – полезные ископаемые и другие природные ресурсы. Страна, обладающая большим количеством последних, станет вашей надежной опорой. Это совершенно очевидно, так что не стесняйтесь исследовать чужую территорию, засылая на нее своих геологоразведчиков (prospectors).

С великими державами (great powers) развивать отношения несколько сложнее. Прежде всего необходимо выбрать одно-два лидирующих государства и заключить с ними союз (alliance). Вероятнее всего одно из них, а так же все его колонии, отдадут вам свои голоса на выборах. Не стоит выбирать в союзники соседей, так как их правители могут не совладать со своими имперскими амбициями (они спят и видят, как на вашей территории уже строятся их шахты), и безумная любовь может за один день превратиться в страшную ненависть. Хорошие отношения с великими державами можно поддерживать опять же с помощью торговли. Промышленность этих стран высоко развита, и они, в отличие от слабых наций, торгуют не только сырьем. В случае необходимости у вас будет возможность купить



все, вплоть до оружия. Но постарайтесь не ориентироваться на великие державы, как на постоянных поставщиков: при первом же изменении коньюнктуры рынка изменится и их отношение к вам. Торговля – это, конечно, замечательно, но чтобы что-то продать, надо что-то произвести, поэтому развивайте промышленность.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Контроль над производственной деятельностью осуществляется в столице вашего государства. Хотя в игре почему-то присутствует только промышленность группы Б (производство предметов потребления), ресурсы для нее тоже нужны. Самый простой способ доставать необходимое сырье – покупать его у стран третьего мира. Стоит оно дешево и легко окупается за счет продажи товаров, произведенных из него, к тому же это может привлечь к вам новых партнеров. Вариант этот плох тем, что вы оказываетесь в зависимости от других государств, и в случае бойкота ваши колонии и союзные страны могут просто-напросто не покрыть дефицит сырья. Поэтому стоит в данном случае пожертвовать торговлей в пользу автономии и рассмотреть следующие два варианта:

– экстенсивный путь, который заключается в том, что вы, освоив свою территорию, исследуете территорию соседей и затем, присвоив ее тем или иным способом, осваиваете, расширяя зону добычи сырья;

– интенсивный путь, который заключается в том, что вы покупаете технологии, дающие возможность усовершенствовать предприятия по выработке сырья, и тем самым увеличиваете его количество, не расширяя зону добычи.

Я думаю, что имеет смысл использовать оба варианта для снабжения индустрии необходимыми ресурсами. Необходимо использовать все без исключения природные богатства вашей страны. Сразу же стройте максимально возможное количество ферм, шахт, лесопилок и т. п., предварительно обучив соответствующих специалистов (фермеров, шахтеров, лесорубов). Вскоре вам предложат купить новые технологии, позволяющие совершенствовать промышленные предприятия, и тогда снова понадобятся вышеупомянутые специалисты (почему же нельзя было, как всегда, все поручить инженерам?). Для экстенсивного пути развития необходимы большие затраты на организацию транспортировки сырья и на умиротворение его бывших владельцев, а интенсивный путь, к сожалению, не позволяет модернизировать предприятия добычи до бесконечности.

Промышленность надо организовывать по принципу «все для фронта, все для победы». Все необходимое для дальнейшего развития и для поддержания страны на плаву пускайте в оборот (сталь и доски) или храните на складах (оружие, лошади), и только потом излишки можно выкинуть на рынок. С усовершенствованием заводов и мануфактур не следует спешить, не убедившись, что вы в состоянии использовать новые мощности на 100 %. Повышайте сначала потенциал предприятия-производителя, а затем предприятия-потребителя, в противном случае вам или придется увеличивать объем закупок, чтобы полностью задействовать модернизированный завод, или добавленные производственные ресурсы будут простаивать, ожидая увеличения поставок сырья. Городские перерабатывающие предприятия (фактории, заводы и мануфактуры), в отличие от своих добывающих братьев, ни в каких специалистах не нуждаются, для самосовершенствования им нужны только сталь и доски. На продажу выгоднее изготовлять продукты потребления (одежду, оружие, мебель, инструменты), так как вы получаете больше прибыли, нежели от продажи сырья, и создаете новые рабочие места. Но чтобы снаб-

жать промышленный комплекс всем необходимым, вам нужна хорошо развитая инфраструктура.

ИНФРАСТРУКТУРА

Сырье мало добыть, его еще надо транспортировать. Сразу обзаведитесь необходимым количеством инженеров (2–3 для начала), чтобы создать оптимальную сеть железных дорог и морских портов. Железнодорожные станции необходимо располагать в местах наибольшего скопления полезных ископаемых (в первую очередь – угля и железной руды), вблизи ферм, лесных угодий, и т. п. Постарайтесь, чтобы области «влияния» станций не перекрывались. Порт, хотя и стоит на тысячу денежных единиц больше, остается рентабельным вследствие того, что не нуждается в соединении с железнодорожной сетью и предоставляет к транспортировке дополнительные пищевые ресурсы (рыбу). На создание порта уходит на треть больше времени, нежели на создание вокзала, но отсутствие необходимости тянуть к нему новую ветку экономит время, так что имеет смысл возводить морские порты в местах, удаленных от основной сети коммуникаций.

Параллельно с организацией доступа к сырью необходимо увеличивать максимальный объем грузов, которым может оперировать ваша инфраструктура. Если вы видите, что скоро количество поставляемого провинциями груза превысит общую грузоподъемность, то надо немедленно начать производство необходимых транспортных средств (это осуществляется в столице, в здании вокзала) и не жалеть при этом ни ресурсов, ни рабочей силы. Также для повышения объемов торговли и увеличения рынка сбыта вашей продукции нужно периодически пополнять торговый флот новыми кораблями. Это имеет смысл делать по мере роста спроса и предложения, а также во время военных действий, дабы создать запас прочности (никто не застрахован от пиратских рейдов). Если вы купили земли на территории других государств (возможно только после появления агента (developer)) и построили на них свои предприятия, то они (предприятия) не нуждаются в связи ни с основной, ни с местной транспортировочной сетью. Доходы от них будут к вам поступать в начале каждого хода через бывшего владельца этих земель. Теперь поговорим о защите вашей империи и ее союзников. Для этого вам нужны армия и ВМФ.

АРМИЯ И ВМФ

Создание сухопутных войск требует наличия хорошо обученных граждан, поэтому не скупитесь на деньги и бумагу и по мере возможности обучайте ваших рабочих. Не обязательно набирать войска сразу, как только появляются необходимые для этого ресурсы. Если вы не ведете военных действий, то армия будет простаивать, а расходы на ее содержание (причем немалые) будут душить вашу экономику. Лучше набрать минимальное войско, способное обороняться, а оружие, лошадей и призывников запасти на черный день. Очевидно, что для обороны и нападения нужны различные рода войск. Тяжелая артиллерия и малоподвижные стрелки неэффективны в атаке, зато незаменимы в обороне. Мобильная артиллерия же и гренадеры будут создавать основу ваших наступательных действий, а кавалерия всегда будет на острие атаки. Если своевременно модернизировать военные подразделения и давать солдатам восстановить свои силы после сражений, то после нескольких побед армия будет состоять сплошь из ветеранов, которые благодаря своей стойкости и умению воевать выиграют вам немало битв.

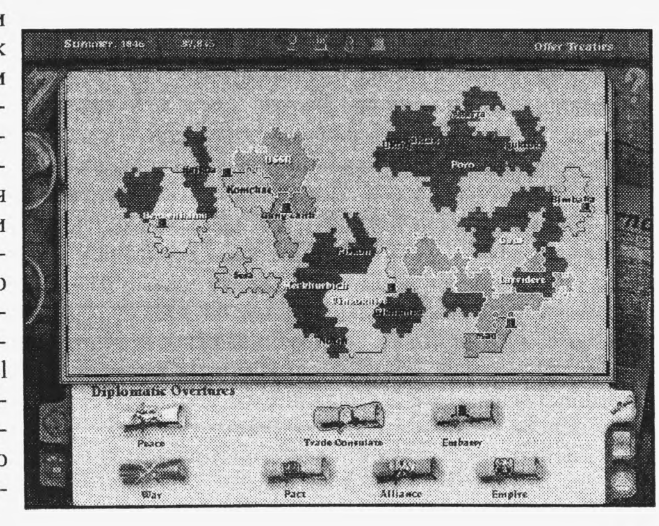
После того как ваше войско достигнет определенной силы, у вас появится генерал, который, в зависимости от своей опытности, может воодушевить солдат так, что они будут драться как львы.

Сильный военно-морской флот – ваш путь к мировому господству. Необходимо иметь несколько мощных боевых эскадр, желательно под командованием адмирала, чтобы прикрывать ими основной порт вашего государства и ключевые порты колоний. Если вражеские корабли заблокируют вашей столице выход к морю, то торговля сразу же умрет. Товар в большинстве случаев будет перехвачен вражескими судами, и вы потеряете часть торгового флота. При блокаде портов ваших колоний и захваченных территорий на других континентах вы теряете с ними транспортную связь и перестаете получать изрядное количество грузов. Блокаду столицы необходимо прорывать немедленно, в противном случае враг стянет новые силы и предпримет высадку десанта. С могучим флотом у вас есть возможность отплатить ему той же монетой. Если перекрыть доступ сырья и каналы сбыта продукции, то ослабленное государство должно (в идеале) рано или поздно сдаться. Только с помощью сильного, хорошо оснащенного эскорта можно осуществить высадку десанта на вражескую территорию без большого риска для войск.

Так как противники, даже находясь в безвыходной ситуации, почему-то упорно отказываются капитулировать, то в их отношении приходится действовать по принципу «если враг не сдается – его уничтожают». Уничтожайте провинцию за провинцией и действуйте так, пока не доберетесь до столицы агрессора. Передислокацией войск, планированием вылазок и контрнаступлений занимаетесь вы сами, а вот проведение самих битв можно поручить компьютеру. В самый разгар войны, когда ум занят продумыванием очередного плана под названием «последний удар – 8», решение бесконечных мелких тактических задач начинает утомлять. Игровой процесс и без них занимает много времени (где-то около 50 часов), а если не доверять проведение сражений компьютеру, то игра грозит затянуться на недели, но так как AI тактических битв очень слаб, то ключевые сражения необходимо брать на себя, ибо компьютер может проиграть даже примитивную схватку.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вести их вам рано или поздно придется, так как победить мирным путем очень сложно. С организацией перемещений и нападений с суши все предельно просто. Вся земля делится на провинции (или на области, кому как угодно). В этой игре, как и во многих классических пошаговых стратегиях (Defenders of the Crown, Steel Empire), действует принцип: одна провинция – одна армия, то есть войско защищает всю область це-



ликом. Перемещения из одной провинции в другую по собственной или дружественной территории осуществляются простым способом выбора войск и направления. Что характерно, расстояние при этом вовсе не важно, место назначения может находиться даже на другом континенте. А вот атаковать с суши можно только территорию, граничащую с вашей, причем нападать нужно только с ближайших областей, предварительно стянув туда необходимые силы.

Теперь поговорим об атаке с моря и высадке десанта. Начиная играть, я по инерции, как во всех играх такого плана, пытался погрузить войско на корабль. В Imperialism'е механизм высадки десанта выполнен довольно оригинально. Вы выбираете вражескую провинцию для атаки, затем направляете в омывающее ее море эскадру. Как только (если) ваш флот достигнет территориальных вод противника, намечаете участок побережья для высадки, и только после этого посылаете войска в бой. У армии на выполнение приказа уйдет один ход, так что, если за этот ход весь ваш флот, поддерживающий высадку, уничтожат, то и все войско погибнет.

Морские сражения реализованы приблизительно так же, как и бои на суше. Водное пространство разделено на так называемые «моря» идеально прямыми линиями, и в пределах одного такого моря эскадры враждующих стран, как правило, не уживаются. Разница лишь в том, что проведение морских сражений компьютер берет на себя и сообщает вам результат, зачастую неутешительный. Так что не удастся вам, вообразив себя Питером Бладом, потопить одним ветхим фрегатом армаду противника, поиграйте лучше в Суворова (или Кутузова), благо игра позволяет.

БЫСТРЫЙ СПОСОБ ПОБЕДИТЬ

К сожалению, этот способ действует только на первых двух уровнях сложности игры. Суть его заключается в том, чтобы взять резкий старт и до первого совета глав государств завоевать симпатии большинства стран. Среди компьютерных противников на начальной стадии игры безусловного лидера, как правило, не появляется, поэтому ваш соперник будет лишь немного сильнее своих конкурентов и, следовательно, их голосов не получит, впрочем, как и вы. Про армию и военно-морские силы стоит вообще забыть, а активно усиливать торговый флот. В три первых хода откройте торговые консульства во всех странах третьего мира, назначьте для каждой страны субсидию в 25—50 %. Посмотрите, кто из оппонентов будет наиболее активно действовать на мировом рынке. Это и есть ваш наиболее вероятный противник. Не стоит с ним бороться из-за двух-трех стран, которых он выберет в торговые партнеры, а необходимо во всех остальных сразу основать посольства и с каждой подписать пакт о ненападении. После этого вам останется лишь увеличивать товарооборот, причем не надо покупать все необходимое сырье у первой предложившей его страны. Уделяйте свое внимание всем вероятным сторонникам в равной степени. Если у вас остались лишние деньги, то можно назначить несколько мелких грантов и произвести дополнительные закупки товаров, даже если они не рекомендованы советником по торговле. Основная сложность этого варианта заключается в том, что вам волей-неволей приходится развивать промышленность до мирового уровня, в противном случае ваше кандидатское место может занять другая великая держава, и ваша борьба за голоса окажется бессмысленной.

Алексей Григорьев

MIGHT & MAGIC VI: The Mandate Of Heaven

Разработчик	New World Computing
Издатель	3DO
Жанр	Role-Playing Game
Выход	Апрель 1998 г.
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 120)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Знание английского языка – обязательно

Герои не умирают – они возвращаются в продолжениях. Might & Magic – один из самых старых компьютерных RPG-сериалов. Первая игра, называвшаяся Might & Magic: Secret to the Inner Sanctum, увидела свет еще в конце 80-х годов, и с тех пор компания New World Computing не переставала радовать любителей ролевых игр (игра Swords of Xeen в счет не идет, т. к. ее создала другая команда).

Вот и теперь нас ждут приятные сюрпризы, среди которых будут:

– полностью трехмерный игровой мир с возможностью полета;

– превосходная спрайтовая графика, не требующая аппаратных графических ускорителей и мощных компьютеров;

– отлично продуманный сюжет, дающий игроману практически полную свободу действия;

– разнообразное оружие, магические заклинания и еще многое-многое другое.

Разумеется, есть в игре и некоторые мелкие недостатки. Графический движок немного медленный, однако ролевая игра – это вам не 3D-action. Есть и некоторые нарекания по поводу «багов», связанных с виртуальным миром (некоторые двери нельзя открыть, некоторые ограничения, налагаемые правилами игры, можно легко преодолеть). Но все эти недостатки не в состоянии сколько-нибудь серьезно «подмочить» репутацию Might & Magic 6.

Короче говоря, наряду с Fallout, Might & Magic 6 – самая крутая ролевая игра последнего времени. И этим сказано все.

СЮЖЕТ

Когда это было, в какой стороне – об этом сказать мудрено... Давным-давно жили-были Древние. Кто они были, откуда пришли и что позвало их в путь – никто ныне не ведает. Их космические корабли бороздили бесконечные просторы космоса в поисках обитаемых миров, на которых они могли бы поселиться. А если таковых миров не находилось, Древние их создавали. Как создали они Ксин (Xeen), плоский мир, в котором происходили события предыдущих частей игры

Might & Magic – Clouds of Xeen (часть четвертая) и Dark Side of Xeen (часть пятая).

Если вы играли в World of Xeen (который образуется при слиянии четвертой и пятой частей), то помните, чем дело закончилось – Ксин стал нормальной шарообразной планетой, править которой стали королева Калиндра и принц Роланд, спасенные вами из лап колдуна-киборга Шелтема и его помощника-скелета лорда Ксина.

Но ничто не вечно под луной, тем более под луной Ксина. Минуло сколько-то столетий, и опять началась война за передел власти. В ходе этого кровопролитного конфликта власть прибрал к рукам лорд Ironfist (об этой войне повествует игра Heroes of Might & Magic 1).

Правил завоеватель долго и вроде как счастливо. Но пришло время, и он умер, оставив трон своим сыновьям, «хорошему» Роланду (не путать с тем, который из игры World of Xeen) и «плохому» Арчибальду. Ужиться меж собой детишки, как водится, не смогли, и началась новая война и новая игра – Heroes of Might & Magic: Succession Wars. Победили, ясное дело, хорошие. Гильдию некромантов разогнали, а покровительствовавший им Арчибальд и вовсе куда-то сгинул.

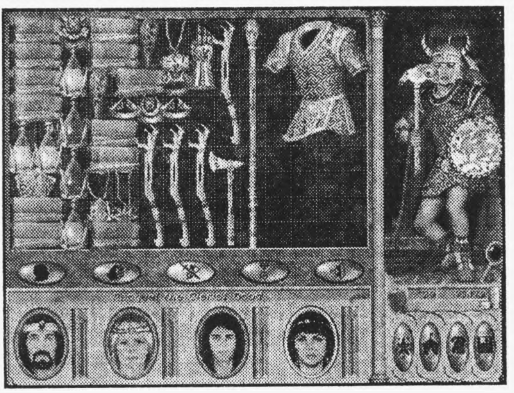
Обрадовался Роланд и стал править как полноправный король.

Но не долго и ему было суждено вкушать плоды мирной жизни. В один горестный день с неба упал метеорит, принесший с собой демонов, которые быстренько стали наводить в Энроте (Enroth, так называется королевство, в котором вам и предстоит вести вашу благородную деятельность) свой порядок.

Вздумал было Роланд с ними разобраться, памятуя о своей победе над Арчибальдом. Но на этот раз вас с ним не было, а без игромана еще ни один герой в компьютерной игре не побеждал. Вот и Роланд ушел в поход и не вернулся. А в Энроте начались бедствия – «то в огороде недород, то скот падет, то печь чадит от нехорошей тяги, а то щеку на сторону ведет», говоря словами В. С. Высоцкого.

Среди законопослушных налогоплательщиков поползли слухи, что все это – гнев богов, ибо утратила династия Ironfist благоволение небожителей, называемое Mandate of Heaven и дающее право на правление. А тут еще появился новый культ – культ Последователей Баа, проповедовавший мирное сосуществование с демонами.

Но на самом-то деле, как вы понимаете, все совсем не так. «Метеорит» был ничем иным, как еще одним космическим кораблем, а демоны – злобными инопланетянами криганами (Kreegan), с незапамятных времен воевавшими с Древними. И вот теперь они прибыли на колонию, основанную когда-то их врагами, потомки которых уже давным-давно позабыли мудрость своих предков. Легкая добыча...



Но хорошо смеется тот, кто смеется последним. Демоны кое-что упустили из виду. Помните маленький отряд, который сбежал от них в самом начале игры (вы увидите этот эпизод во время вступительного мультика)? Вот этим-то простым людям с ясным умом, твердым взором и железными мускулами и предстоит помешать планам инопланетных захватчиков,

раскрыть тайны Древних и с их помощью спасти или погубить свой прекрасный мир.

Ну а командовать ими будет самый великий герой королевства Энрот – вы.

ОТРЯД

Настоящий игроман никогда не отдаст на откуп компьютеру и Его Величеству Случаю такое важное и ответственное задание, как создание персонажей. Тем более, что сам процесс создания героев в M&M6 есть занятие несложное, но в то же время очень, даже очень плодотворное. Если знать маленькие хитрости... О них и поговорим.

Всего в игре шесть классов. Их краткие характеристики смотрите ниже.

Рыцарь – истинный вояка, презирающий всяческие колдовские «штучки». Отказавшийся от изучения заклятий рыцарь способен научиться всем видам воинского искусства: носить любые типы доспехов и драться всевозможным вооружением. Наиболее жизнеспособный персонаж, способный выдержать немалое количество вражеских ударов.

Последнее обстоятельство, как вы поняли, есть плюс. А минус – неспособность к колдовству.

Паладин – представляет собой помесь рыцаря и клирика. От первого он взял ряд недоступных батюшке боевых умений вроде навыка в обращении с мечом и надевания дощатых доспехов. В наследство от клирика паладин приобрел глубокие познания в магии Тела, Ума и Духа. Здоровье у паладина неплохое, магия – более-менее, да и дерется он хорошо.

Клирик – святой отец, вышедший на тропу войны. В битвах ловко орудует булавой, не чурается кольчуги. Если честно, то клирик – посредственный боец. Данный недостаток компенсируется его достижениями в волшебных сферах. Основное назначение клирика заключается в защитных и усиливающих заклятьях, хотя постепенно он будет пополнять свой ассортимент атакующей магии.

Лучник – гибрид мага и рыцаря; парень, отдающий большую часть свободного времени изучению дальнобойных видов оружия. Носит кольчугу, не любит ближнего боя, так как в рукопашной наносит врагу незначительный урон. Здоровья не так уж много, зато разбирается в магии Стихий. Особо эффективен в сражениях на свежем воздухе благодаря необходимому простору для маневрирования. Быстро и аккуратно отстреливает отбившихся от толпы монстров.

Маг – хрупкое телосложение, ясный ум. В результате обладает наименьшим количеством «жизней» и наибольшим запасом маны. В свободное от сражений время учит магию Стихий. Может носить кожаный нагрудник, при должном умении на уровне эксперта хорошо машет двумя кинжалами. Как и другие классы, маг способен пользоваться магией даже при обеих занятых руках.

Друид – еще один гибрид. На этот раз – мага и клирика, поэтому разбирается в областях знаний и умений их обоих. Преимущество – может выучить семьдесят семь заклятий, если изучит всю доступную магию. Удачно сочетает в себе недостатки обоих «родителей». Не может надевать доспехи мощнее кожаных, сильно ограничен в выборе оружия. Вообще, в магии особых успехов вряд ли добьется из-за присущей «многостаночности»: обладая способностью совершенствоваться во всех семи сферах, он вряд ли станет мастером хотя бы в трех-четырех.

Разработчики изначально предлагают нам следующий классовый состав: паладин, лучник, клирик и маг. Обратите внимание на то, что все члены представлен-

ной партии обладают определенными магическими способностями. Также заметьте, что паладин и лучник не имеют доступа к магии Света и Тьмы. Но сильно не расстраивайтесь: у мага и клирика он есть. В принципе, данный вариант отряда нам представляется наилучшим.

Разумеется, с классами можно и поэкспериментировать: например, играть только четырьмя рыцарями (нет магии, зато много убойной силы) или составить отряд из одних только тщедушных волшебников и/или клириков, рассчитывая на их немалые познания в боевой магии. Только послушайтесь доброго совета, а то намучаетесь вы с такими партиями! Закованные в сталь рыцари пасуют перед парочкой колдунов-Warlock'ов, да и после каждой напасти придется бегать в близлежащие храмы и платить немалые деньги за излечение от всяческих болезней, отравлений и проклятий.

С другой стороны, немало хлопот доставит партия из магов: ими довольно сложно начинать, так как с начальными заклятьями у них туговато. Не забывайте, что рано или поздно вы столкнетесь с монстрами с почти непробиваемой волшебной защитой. Последняя может быть как природной (минотавры, драконы), так и предварительно наложенной противником на себя (вражеские маги). Впрочем, особой разницы нет, единственно, что натуральная защита будет немного сильнее.

Теперь поговорим об отдельных характеристиках и навыках, которые вы можете задать своим героям.

Итак, снижайте до минимума интеллект паладина, одновременно увеличивая до максимума (то есть до 25-ти) значения его ловкости и силы.

Переходим к лучнику. Интеллект и ловкость задайте повыше, а личность (Personality) – пониже, до упора.

Кто следующий? Большой показатель личности клирика позволит ему накапливать значительное количество маны, а вот интеллект данному приключенцу совсем не нужен, уж поверьте. Желательно добавить батюшке немного ловкости, чтобы тот почаще попадал своим мейсом (палицей) по фейсам (лицам) врагов.

С волшебником ситуация обратная: прибавьте интеллект и отнимите ту самую Personality. При толковом распределении пятидесяти стартовых очков должно хватить. Если нет, то уменьшайте удачу каждого из персонажей на один-два очка. Но не переусердствуйте, фортуна – это не только хорошая сопротивляемость к вражеским заклятьям, но и определенное везенье в нахождении ценных предметов и крупных сумм свободно конвертируемых золотых. Вы же не хотите быть неудачником? Хотя, если максимально снизить удачу при генерации персонажа, то уже в New Sorpigal имеется возможность приподнять уровень везения, испив воды из одного из колодцев. Новая порции воды, увеличивающая удачу, будет доступна уже через неделю.

Настало время разобраться со Skills (они же навыки). Морально приготовьтесь к тому, что у каждого героя будет своя спецификация.

Дайте лучнику способность в обезвреживании ловушек и наблюдательность. Только этот герой обладает правом самолично открывать всякие подозрительные сундуки – и об этом нужно постоянно помнить во избежание неприятных последствий в виде преждевременной смерти. Затем научите паладина пользоваться щитом и носить кольчугу. Пусть клирик возьмет себе навык определения в придачу к щиту. Заставьте мага выучить основы водной магии и дайте ему возможность починки вещей.

При этом настоятельно не рекомендую вспоминать о существовании бессмысленных навыков типа дипломатии или бодибилдинга. Нормальным героям они ни к чему. В начале игры советую позаботится о приобретении навыка торговли, однако интенсивно развивать его не стоит. Презренный металл не стоит траты вечно необходимых очков для увеличения способностей.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление вашими подопечными осуществляется при помощи клавиатуры и мыши. Для движения по местности используйте курсорные клавиши.

Для перехода в режим бега нажмите Shift и курсорную клавишу.

Для движения вбок (Strafe) нажмите Ctrl и курсорную клавишу.

Для перехода из режима реального времени в пошаговый режим нажмите Enter. Учтите, что в пошаговом режиме вы не можете двигаться, можете только поворачиваться на месте и применять оружие/магию/ предметы из рюкзака.

Для совершения каких-либо действий (нажать на рычаг, постучать в дверь, обыскать труп, взять предмет) щелкните мышью в нужном месте.

Для вызова экрана снаряжения (Inventory) дважды щелкните мышью на портрете персонажа.

Чтобы атаковать ближайшего противника оружием, нажмите A. Если враг стоит далеко, персонаж выстрелит в него из лука/арбалета (если таковой у него есть), а близстоящего врага попытается достать мечом/кинжалом/копьем.

Чтобы применить к ближайшему противнику заклинание, нужно или щелкнуть на кнопке с изображением пятиконечной звезды справа от портретов членов отряда или же нажать S. В последнем случае персонаж применит «быстрое» заклинание, которое надо предварительно установить. Для этого щелкните на кнопке со звездой, выберите нужное заклинание, потом щелкните на изображении руки внизу страницы.

Чтобы поспать, щелкните на кнопке с изображением палатки справа от кнопки магии. Помните, персонажи могут спать только в безопасном месте (если вокруг нет врагов).

Чтобы наклониться вниз/задрать голову, используйте клавиши Ins/Del.

Чтобы подняться вверх/опуститься вниз (после применения заклинания Fly), используйте Page Up/Page Down.

С остальными тонкостями управления вы разберетесь и сами.

НЕМНОГО ОБ ОЧКАХ НАВЫКОВ И ОПЫТНОСТИ

Об очках (Points) навыков – существуют два способа их сравнительно честного приобретения. Первый и самый простой заключается в обходе раскиданных по стране конюшен с целью приобретения лошадиных подков. Затем этой принадлежностью щелкаете на персонаж (находясь в экране Inventory) – подкова исчезнет (глотают они ее, что ли?), оставив после себя два очка. Правда, вышеописанная причинно-следственная связь может показаться не совсем очевидной, ну да шут с ней, с логикой. Научно доказано, что через пару месяцев созревает следующий урожай подков вместе с возрождением обитающих неподалеку монстров. Советую иметь про запас тройку-другую подков, чтобы развить неожиданно понадобившийся навык.

Второй способ менее экзотичен и более доступен для понимания... С повышением уровня на счет героя автоматически начисляются пресловутые пойнты. Их

количество сильно зависит от общей развитости персонажа. В самом начале игры герои получают пять очков; с 10-го уровня по 19-й – шесть; с 20-го по 29-й – уже семь и так далее. Приобретенный сотый уровень принесет герою целых пятнадцать очков. Кстати, вы уже, наверное, знаете, что уровни повышаются не только путем первоначального накопления опыта, но и последующей тренировкой в специально отведенных местах.

Сам опыт также накапливается двумя путями: выполнением заданий-квестов и убийством всех встреченных вами существ (кроме мирных жителей). Выполненные квесты дают не только значительное количество опыта, но и увеличивают или уменьшают вашу репутацию.

Другой вариант также неплох – можно разжиться золотом и подобрать иногда выпадающий из монстра ценный предмет (к сожаленью, всегда один). Вообще имущество врагов автоматически подбирается при обыске трупов, поэтому иногда бывает сложно понять, что же вы такое нашли.

СЕКРЕТ СТАЛИ

Перед непосредственным описанием достоинств и недостатков тех или иных видов вооружения определимся с понятиями. Довольно часто приходится объяснять, что значит атака мечом под «3d4». Дело в том, что в M&M6 применяется стандартный для настольных игр способ определения результата ваших боевых действий путем «кидания» компьютером кубика.

В данном случае программа три раза бросает кубик с цифрами от одного до четырех (dice 4 или, сокращенно, d4). В худшем случае воин снимет у врага три жизни, а в лучшем (каждый раз кубик показывает четверку) – 12 жизней. Итого, урон лежит в пределах от трех до двенадцати. Среднее арифметическое равно семи с половиной, это и есть наиболее вероятный результат нанесенного монстру ущерба. Более продвинутые разновидности меча также имеют ненулевой показатель, своего рода «добавку» к атаке и шансу пробить защиту противника. Например, наносимый удар мечом с «+ 10 3d4 + 2» увеличивает вероятность попадания удара на 13 и среднее арифметическое значение ущерба на два. Однако уровень наносимого урона зависит не только от типа и боевых качеств оружия, но и от значения силы воина и его способностей во владении мечом. Чтобы узнать, насколько эффективно дерутся члены отряда, нажмите Z – в графе Damage и есть искомые цифры.

Пара советов с выбором оружия. Ничего сложного в этом нет: паладин машет мечом, клирик – палицей (или, как ее называли на Руси, булавой), маг сжимает кинжал (а затем и пару их), лучник, как вы догадались, пользуется дистанционным оружием. Никакого особого применения трезубцам, посохам, топорам и т. п. мы не обнаружили. Встречаются они достаточно редко и в большинстве своем никаких особо полезных преимуществ не имеют, существуя сугубо для разнообразия, «чтобы было». Правда, иногда может попасться мощный Titanic Trident, который стоит дать паладину или рыцарю, если у них одна рука занята щитом, с которым вы не хотите расставаться (может, он повышает какие-нибудь характеристики персонажа или дает особо много защиты). Дело в том, что точность удара трезубцем выше, чем у среднестатистического меча. Правда, бьет им ваш герой медленнее, чем мечом. Вообще же меч – самое сбалансированное и удобное оружие для ближнего боя. Кстати, это правило работает не только в игровом мире M&M6, но и в подавляющем большинстве компьютерных ролевиков.

С луками и арбалетами все просто – они очень здорово выручают, когда враг стоит далеко, а когда же дело дойдет до рукопашной, лучник прекращает стрелять и воюет оружием, находящимся у него в руках.

Дистанционное оружие великолепно подходит для борьбы с не стреляющими и не использующими магию врагами. Если вести бой в реальном времени, при этом быстро пятясь назад и выписывая немыслимые зигзаги (держите врага в поле зрения), то лук – это то, что вам нужно. Очень полезно иметь лучника и паладина с навыком стрельбы в самом начале игры для быстрого и беспроблемного прохождения Abandoned Temple of Baa, где враги дерутся только в ближнем бою.

Бластеры, также известные как оружие Древних, обнаруживаются ближе к концу игры в Control Center. Существует множество разногласий на тему, стоит их использовать или следует полагаться на проверенные практикой мечи и луки. На наш взгляд, имеет смысл применять бластерное ружье, причем в режиме реального времени, в котором оно стреляет очередями по три выстрела. Большой плюс бластеров заключается в их пробиваемости любой брони и/или магической защиты. Не менее большой минус – в относительно маленьком уровне урона.

ТАИНСТВА МАГИИ

Судя по всему, большая часть внимания разработчиков была посвящена не доведению до ума различных видов вооружения, а балансировке заклятий всех девяти волшебных сфер. Их старания увенчались успехом: не существует какого-либо одного сверхмощного (лучше сказать, всесильного) заклятья, после нахождения которого отпала бы необходимость в использовании всех других заклинаний.

Что ж, пришло время пройтись по магическим разделам, дабы разобраться с наиболее важными и интересными заклятиями. Учтите, что паладину доступны только первые три сферы: Духа, Тела и Ума; клирик же помимо этого набора научится магии Света и магии Тьмы. Лучник же, наоборот, способен постичь смысл лишь четырех Стихий-первооснов: Земли, Воздуха, Воды и Огня; а маг добавит к этому колдовскому репертуару те же магии Света и Тьмы.

Как вы видите, клирик огненные шары пускать не будет, а волшебник вряд ли научится лечить сотоварищей, поэтому для достижения лучших результатов старайтесь комбинировать достоинства и недостатки тех или иных классов и открытых для них сфер. Еще один добрый совет: равномерно распределите обязанности приключенцев в изучении заклятий. Маг, пытающийся добиться совершенства в использовании сразу шести сфер, заранее обречен на неудачу. Лучше пусть он вначале станет мастером Воды и Огня, а затем до максимума «качает» и магию Тьмы.

Правда, есть и другой вариант – сделать всех членов отряда сначала экспертами во всех доступных им сферах магии и лишь потом «накручивать» мага и клирика. Смысл этого вот в чем – сила заклинаний у эксперта почти настолько же больше по сравнению с силой заклинаний у непосвященного, насколько сила заклинаний мастера превосходит силу заклинаний эксперта. Однако «сделать» эксперта намного дешевле, чем мастера. Выводы делайте сами.

Еще один совет: не делайте мастеров в одной и той же сфере одновременно из двух и более персонажей. Как известно, за двумя зайцами погонишься...

Также старайтесь не использовать магию с большим радиусом действия в населенных пунктах и в донжоне Temple of Snake, чтобы не задеть праздношатающихся NPC.

Имеет смысл дублировать лишь часть заклинаний у разных персонажей. Паладина стоит научить всем исцеляющим заклинаниям и добавить два основных атакующих – Harm и Flying Fist, а лучник пусть освоит часть набора из стихии Огня (Fireball, Inferno и др.) и Воды (для тех тварей, у которых есть природная устойчивость к огню, например, у духов Огня).

SPIRIT

Изначально подвластная паладину магия Духа специализируется на заклятьях, как увеличивающих показатели героя (удача, наносимый урон, меткость ударов), так лечащих и возвращающих усопших товарищей к жизни.

Особо стоит отметить заклинание Shared Life, великолепно работающее в связке с телесным Power Cure. «Разделенная Жизнь» равным образом распределяет жизни всех членов отряда, а «Сильное Исцеление» одновременно увеличивает их здоровье. Тактика наиболее эффективна, когда один из героев цел и невредим, в то время как другим приходится несладко.

Иногда полезно вспоминать про заклятье Turn Undead, обращающее нежить в позорное бегство.

Кстати, до встречи с королями скелетов настоятельно рекомендую добыть паладину Remove Curse: проклятые приключенцы нередко мажут, плюс у них возникают серьезные проблемы с колдовством.

К сожаленью, достойных упоминания ратных заклятий в сфере Духа нет и не будет.

Healing Touch в основном применяется паладином для лечения находящегося в бессознательном состоянии клирика. Придя в себя, последний врачует себя и остальных персонажей уже сам.

BODY

Клирики обладают некоторыми способностями в магии Тела, используя ее для лечения болезней и слабостей, нейтрализации ядов и заживления ран.

Впрочем, им доступны и два атакующих заклятья. «Вред» (Harm) сильно помогает в середине игры из-за относительной дешевизны и неплохой убойной силы, а вот «Летающий Кулак» (Flying Fist) часто не оправдывает своей магической стоимости. К сожаленью, значительная часть продвинутых монстров отлично переносит воздействие как «Кулака», так и «Вреда» (например, те же скелеты).

Перед походом в Abandoned Temple обязательно прикупите заклятье Protection from Poison или (а лучше – и) Cure Poison – иначе замучаетесь бегать в храм за лечением после близкого знакомства с местными змеями. После изучения всех заклятий Тела переводите клирика на изучение сферы Света.

MIND

Честно говоря, диаметрально противоположные взгляды фанатов M&M6 на магию Разума могут сбить с толку кого угодно. По моему же скромному мнению, из этой сферы вам реально пригодятся лишь три заклятия, причем не просто пригодятся, а окажутся жизненно важными.

Перечисляю: Cure Afraid (от испуганных персонажей вряд ли можно добиться чудес героизма), Cure Paralysis (параличом очень любят баловаться гаргульи) и Cure Insanity (безумный маг – почти мертвый маг, ведь он не восстанавливает во время отдыха необходимую ману).

Скорее всего, эстеты найдут полезным Feeblemind (на время «отнимает» у врага всю магию), а может, даже и Telekinesis, хотя вряд ли – намного проще собст-

венноручно открыть заминированный сундук, используя навык Disarm Trap. Изучение магии Разума целиком ложится на хрупкие плечи паладина. Мастером в ней быть не нужно, но навык эксперта получить желательно.

EARTH

Малая эффективность магии Земли очевидна, однако насчет ее бесполезности говорить не приходится. На мой взгляд, набор ее заклятий в какой-то мере уникален.

Stun, как явствует из названия, на время оглушает врага и тем самым приостанавливает его агрессию, Deadly Swarm – неплохое заклятье против средней силы монстров, а Stone Skin (знакомый игроманам по HMM), увеличивает защиту.

Особо отмечу два заклятья с противоположными свойствами. Хотя Stone to Flesh вам сильно не понадобится, так как героев превращают в камень лишь редко встречаемые Медузы, зато с помощью Flesh to Stone вы сами превратите в камень почти любого монстра.

Оригинально действует Rock Blast: кидайте камушек, который покатится, отскакивая от стен и иных препятствий, почти как граната из Quake, и взорвется, налетев на врага. Попытайтесь использовать это заклятие в атаках из-за угла или пустите камень в маленькую комнату, где он непременно найдет свою жертву. Впрочем, мне кажется, что заменитель «Камушка», «Огненная стена», удобней, точней и действенней.

И последнее: дальнобойность Death Blossom – скорее минус, чем плюс. Тем более, что это одно из немногих заклятий, неспособное самостоятельно, без предварительного наведения попасть в цель.

AIR

Основной задачей лучника станет развитие магии Воздуха, с парой приятных экземпляров боевого колдовства и с неплохим выбором полезных в быту спеллов. Что ни говори, а профессионал без Wizard Eye – почти как без рук. Упомянутое заклятье вызывает к жизни некое подобие радара, на котором отмечаются перемещения монстров и местоположение различных ценных вещиц.

Именно «радар» позволяет разглядеть в игре серьезнейший «баг» AI. Заключается же он в стремлении тварей следовать за своими обидчиками, выбирая наиболее краткий путь. Если монстр знает, что герои находятся с противоположной стороны стены, то он не попытается обойти стену, а встанет напротив и будет ждать. Очень часто этот пробел в сознании монстров выражается в их толкотне по углам недалеко от дверного проема, застревании за какой-нибудь тумбой или вынужденной остановке из-за нежелания обогнуть угол. Получайте с помощью Wizard Eye и выгодно используйте такого рода информацию о странном поведении ваших противников.

Что касается Feather Fall, то он практически не используется благодаря другому известному «багу» в M&M6. Для безопасного падения с больших высот вовремя нажмите Enter. Когда благополучно приземлитесь, вернитесь обратно в реальное время. Все гениальное просто, не правда ли, господа?

Следующей идет Lightning, о ней много рассуждать не нужно, молния – она и в Африке молния. В свободное от стрельбы время лучник, несомненно, будет мучить врагов Implosion, благо имеющих иммунитет к этому заклятью монстров почти нет.

Одно из самых-самых сильных заклятий (но не пригодное к использованию в помещениях), Flight, позволяет посещать труднодоступные локации, а также обстреливать сверху и поливать метеоритным дождем врагов, имевших несчастье оказаться под вами.

Starburst в рекомендациях не нуждается – в сочетании с Meteor Storm'ом он завалит любого титана, не говоря уже о тварях послабее.

WATER

Магия Воды. Как ни удивительно, но в основном сфера Воды содержит в себе атакующее волшебство. Ice Bolt, пожалуй, единственный приемлемый способ борьбы с духами Огня, хотя он великолепно зарекомендовал себя при испытаниях в полевых условиях против других монстров из-за отличного соотношения «урон – затраты маны».

Об Ice Blast'е это не скажешь: он непригоден к активному применению из-за непредсказуемости и высокой цены.

Кислотный Acid Burst по своей природе неплох, однако не вызовет бурного восторга у любого человека, мало-мальски искушенного в волшебных делах.

Конечно, в сфере Воды есть и сугубо мирные заклинания. Awaken – это единственный способ собственноручно разбудить заснувших членов команды. В противном случае они проснутся от потери «жизни».

Water Walk легко заменяется Fly'ем, хотя последний дороже, но летать намного интересней, чем просто ходить по воде.

Добавьте к списку небоевых заклятий пару способов мгновенного перемещения в пространстве. Это Town Portal (переносит вас к городскому фонтану) и Lloyd's Beacon (в сущности, телепортация в заранее помеченное место).

Существует маленькая хитрость: в теории мастер Воды может создать только пять Lloyd's Beacon'ов, однако в действительности мы создавали до двадцати площадок для телепорта. Волшебник заполняет все доступные слоты, а затем меняет свое положение в отряде (выделите колдуна и, удерживая Control, укажите его новую позицию) и получает доступ к следующим пяти незаполненным Beacon'ам. При большом желании процесс перемены приключенцев повторяется еще дважды. Итого двадцать площадок – четыре позиции по пять площадок в каждой. Вот такая она, сфера Воды. Приложите все усилия, чтобы как можно быстрее получить в ней мастерство.

FIRE

Бесспорно, самой лучший набор атакующих заклинаний – в магии Огня.

Из немногих присущих этой сфере мирных заклятий выделим Torch. Входит в обязательный комплект применения после пробуждения в очередном подземелье. Не надо напрягать глаза (ау, Unreal!), чтобы рассмотреть, что же это за монстр идет к вам навстречу. В подземелье факел горит постоянно – это аксиома. Правда, на природе Torch пользы не приносит, мрак ночи он разгоняет слабовато, поэтому лучше дождитесь дня.

Что касается Haste, то он скорее полезен, чем вреден. Серьезных преимуществ не дает, но то, что персонажи станут бодрее и активнее, доказано.

А теперь о сладком: о сжигающих плоть врага заклятиях. Старый, добрый товарищ Fire Bolt – дешевый по затратам и финансам, но верно действующий против средней силы монстров.

К услугам Fireball'а прибегайте при встрече с толпящимися вдалеке врагами. Результативное заклятье, ничего не скажешь. Например, одно меткое попадание в кучу гоблинов должно навсегда утихомирить маленьких негодников. Осторожнее, если дело дойдет до рукопашной: сразу переключитесь на вышеупомянутый Fire Bolt.

Следующий по важности спелл Ring of Fire применяется в связке с Wizard Eye для уничтожения находящихся за стенами и дверьми супостатов. В большинстве

случаях он заодно сжигает противников над (!) и под (!) вами (одним этажом выше и ниже). Здорово также на полной скорости ворваться в лагерь противника и несколько раз применить «Огненное кольцо».

Однако если вы уже нашли Meteor Storm, то смысла в такой тактике почти нет. На мой взгляд, это лучшее заклинание, употребляемое на открытом воздухе против любых разновидностей монстров: начиная от гоблинов и заканчивая гидрами, титанами и драконами. Хвалить Meteor Storm нет никакого смысла, его действие надо видеть.

Правда, существуют два «но». Во-первых, противник должен находится на земле или парить достаточно низко для получения урона от метеоритного удара. А во-вторых, это заклятье известно Demon King'у. Удачной охоты вам, ребята – а чтобы она была удачной, постарайтесь провести бой в полете.

Inferno – ничего интересного из себя не представляет, но из-за своей доступности в начале игры будет небесполезно при атаке полуторы сотни скелетов в действующим храме Баа.

Incinerate – это мой выбор, да и не только мой, а несомненный выбор любого профессионала. Попробуйте его в действии в подземельях – уверен, что вам понравиться. Одинаково пригодно как в середине игры, так и ближе к концу. Чтобы не промазать и не затратить впустую такой ценный спелл, пользуйтесь Incinerate'ом в походовом режиме. Кстати, деревья в игре огнеустойчивые, поэтому поджечь их не удастся.

LIGHT

Поговорим о большой и самой Светлой сфере.

Create Food просто бесподобен, если вы не хотите совершать бесконечные походы в таверну за едой. Если спать на траве (затраты в одну единицу пищи), то даже полный профан в магии Света сможет накормить отряд. Учтите, что, расположившись лагерем на дороге, потратите вдвое больше еды (две единицы пищи). В целом, чтобы эффективно использовать Create Food, натренируйте персонаж как минимум до уровня эксперта Света.

С появлением Golden Touch отпадет и необходимость в челночных рейсах в ближайший город с целью продажи оставшихся после врагов вещей. Великолепно заменяет навык торговли, так как у эксперта Света необходимости в деньгах уже не будет.

Оправданного применения Dispel Magic мы не нашли.

Slow хоть и дешевле, чем Paralyze, почти в два раза, но вј столько же раз его и хуже. Длительность у них одинаковая, однако парализованный противник представляет из себя более приятное зрелище, чем его просто «заторможенный» собрат.

Есть два вида нежити, на которых не жалко потратить Destroy Undead: это Greater Lich и Power Lich, а что касается скелетов и привидений, то они слишком слабы для оправданного применения такого мощного заклятья.

Prismatic Light есть аналог Inferno, отличается от него удвоенным уроном и затратами маны.

Sun Ray почти не применяется (разве что против драконов), так как действует только на открытом воздухе, где его легко можно заменить Meteor Storm'ом.

Полусекретное заклятье Divine Intervention позволяет клирику взывать к небесам, чтобы полностью лечить всю группу, попутно снимая все негативные состояния. Заклятье на любителя, на мой взгляд, предпочтительней просто побывать в храме, чем терять добрый десяток лет за одно услугу со стороны богов.

О Day of the Gods и Hour Power разговор пойдет особый. За сто единиц маны вы превратите группу в настоящую машину смерти. Процесс укладывания врагов в штабеля станет повседневным и вполне обыденным занятием.

DARK

Как нет дня без ночи, так и магия Света не может существовать без своей противоположности – магии Тьмы. Характерной особенностью при использовании Темного волшебства являются наибольшие по сравнению с другими сферами затраты маны, что компенсируется высочайшей силой заклятий и их нестандартностью.

Первым идет Reanimate. Его предназначение не совсем ясно, вероятно, оно нужно для оживления убитых по ошибке NPC. Вполне возможен вариант возрождения монстра и его последующего убийства с целью повышения опытности группы.

Лучший друг отравителя, Toxic Cloud, хорошо работает против демонов и других существ с повышенным сопротивлением к большинству враждебных заклинаний.

Shrapmetal достоин оценки «отлично»: это единственный спелл, действующий (внимание!) на всех известных существ. Старайтесь применять его, подойдя вплотную к врагу, чтобы в того попало как минимум три-четыре куска раскаленного металла. Замечено, что если мастер Тьмы попадет в дракона всеми семью снарядами, то тварь уже не жилец.

В отличие от Shrapmetal, заклятье Finger of Death только попытается уничтожить противника, при этом очень велика вероятность того, что тот выживет. Все сводится к «повезет – не повезет». Вероятность везения у не-мастеров Тьмы ничтожно мала.

Moon Ray – «ни рыба, ни мясо». И лечит плохо, и урон монстрам маленький. Тем более, что нормальные люди «яко тать в ночи» не воюют, а предпочитают решать свои дела днем.

Dragon Breath носит свое название за красивые глаза: к вашему счастью, драконы им не пользуются. У крылатых бестий при вашем появлении возникают трудности с дыханием. Это самое сильное заклятье в M&M6, к тому же имеющее приличный радиус поражения.

Теперь Armageddon – истинное назначение и прок от сей диковинки остались для меня загадкой. Когда будете купаться в деньгах, купите – авось сгодится на что-нибудь. Если хотите мгновенного получить репутацию Плохого Парня, то примените это в регионе Free Haven.

На что не надо тратить деньги, так это на Mass Curse и Shrinking Ray, ведь второе полусекретное заклинание в игре, именуемое Dark Containment, не только проклянет и уменьшит врага, но и испугает, парализует, превратит в камень, уменьшит реакцию, очарует и лишит его магии за «смешную» цену в 200 (двести) единиц маны. Единственная проблема – Dark Containtment найдется ближе к концу игры, после решения загадки Обелисков.

Уместно заметить, что от всяческих болячек и многих других вредных воздействий героев защитит Day of Protection, попавшее в горячую пятерку заклинаний, необходимых для выживания ваших подопечных.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И НЕЙТРАЛЬНЫЙ

Просматривая общую статистику группы (Z) вы непременно заметите графу Reputation, отображающую отношение среднестатистического обитателя Энрота ко всем членам отряда.

Реноме влияет как на ваши успехи в разговорах с NPC, так и на многие игровые события. Так, особо зловредные персонажи не смогут общаться с обитающими в замках лордами, поскольку их просто упекут в тюрьму. Однако и плохие, и хорошие поступки имеют свойство забываться со временем, поэтому, выйдя через годик на свободу, вы окажетесь с нейтральной репутацией.

Отрицательная репутация:

Notorious – быть отъявленным негодяем; необходимо для получения мастерства в Темной магии;

Monstrous – чудовищный; для быстрого получения данного звания достаточно перебить население небольшого городка;

Despicable – презираемый;

Vile – злой, подлый;

Bad – приобретается после нескольких неудачных попыток шантажа или других неблаговидных деяний, а также после выполнения квеста, связанного с возвращением канделябра;

Average – нейтральная репутация, с ходом времени не изменяется.

Положительная репутация:

Respectable – данный статус вам присвоят после нескольких пожертвований в пользу храма; к сожаленью, выше Respectable ваша репутация не повысится;

Honorable – добиться уважения нетрудно, просто не совершайте плохих поступков и выполняйте квесты;

Glorious – чтобы получить звания «доблестный», совершайте подвиги как можно чаще, пока о них не забудут жители Энрота ;

Angelic – «подобный ангелу»; пользуется немалым уважением, а обращения многих NPC просто преисполнены благоговения;

Saintly – только святому дано стать мастером в магии Света; святым стать трудно, но можно, если регулярно выполнять важные квесты (поручения лордов земель и Оракула).

Кроме вышеупомянутых способов повышения/понижения репутации существует множество других. Стать суперплохим не просто, а очень просто, изничтожив десятка два мирных жителей, а вот хорошим быть довольно тяжело. Итак, позволим себе несколько советов, как остаться в памяти людской хорошим и добрым.

Никогда не угрожайте NPC, а просите их или подкупайте. Не связывайтесь с покупателем человеческих костей в Free Haven. Не лечитесь в храмах, посвященных Баа. В Высшем храме Баа (что в Kriegspire) не прикасайтесь к гигантскому каменному изображению этого божка – хотя каждый член группы получит по 50 тысяч единиц опытности, ваше реноме резко скакнет вниз. Учтите, что некоторые персонажи, сопровождающие группу, также оказывают сильное воздействие на репутацию. Например, нанятый для увеличения навыка торговли ворюга или бард, прославляющий доблесть героев на всех углах. Еще совет – чтобы сократить временной интервал между выполнением квестов, пользуйтесь Lloyd's Beacon и Town Portal. Если совершать хорошие дела раз в несколько месяцев, то дальше Respectable дело не пойдет.

Логично, что практические занятия Темной магией также постепенно понизят репутацию героев.

О СОСТОЯНИЯХ

Почти всем вредным состояниям свойственна характерная физиономия героя – посмотрите на лица подопечных, и вы поймете, что к чему. Степень опас-

ности недуга определяется по цвету соответствующей надписи: зеленый – минимальная угроза здоровью, желтый – хворь средней тяжести, а красный – серьезная или смертельная. Легко заметить, что некоторые болячки изначально не могут нести в себе что-то опасное для жизни (например, Drunk), а некоторые бывают только смертельны (Eradicated). Все типы недомоганий лечатся в храме, за деньги, естественно. Священники также не против восстановить до максимума жизни и ману вполне здорового персонажа за небольшую мзду.

Иногда герой становится «счастливым» обладателем нескольких вредных состояний. Самое смешное заключается в том, что они накладываются друг на друга и вы видите лишь одну хворь. Это очень серьезный «баг». Например, на приключенца наслали сон и испуг. Он при этом выглядит только испуганным, а ведь испуганный герой способен отбиваться от врагов, а заснувший – нет! Не радуйтесь, даже правый щелчок мыши на портрете не покажет второе его состояние. Зайдите в характеристики персонажа и щелкните мышью на графу Conditions, заодно узнаете, сколько времени спит и боится ваш подопечный.

Afraid. Испуганный персонаж теряет половину интеллекта, личности и меткости, взамен получая небольшое преимущество в скорости и силе.

Нейтрализация: Remove Fear (Mind)

Asleep. Существует два варианта данного состояния. Либо сон группы был прерван нападением монстров, либо сие есть действие вражеской магии. Спящий герой не вмешивается в ход битвы, даже если товарищи рядом кричат от боли.

Нейтрализация: со временем, от удара, Awaken (Water).

Cursed. Проклятому герою жутко не везет, хотя с удачей все в порядке. Воин никак не может сконцентрироваться для меткого удара, а из-за этого часто промахивается. Магам не лучше – срабатывает только одно заклятье из трех сотворенных. Так и хочется сказать «Проклятье!».

Нейтрализация: Remove Curse (Spirit).

Dead. Жизнь, как известно, дается только раз... эх, раз, да еще раз, да еще много-много раз... После смерти вас телепортируют в New Sorpigal, деньги отберут (если вы заблаговременно не положили всю наличность в банк), однако ничего больше не изменится. Останутся все предметы из инвентаря, все навыки и статистики, а также один предмет, который вы успели схватить мышкой, но еще не положили в «багажник». Количество смертей фиксируется в записях о достижениях героев, оттого единственный резон избегать смерти – желание не иметь позорную надпись «N deaths», где N – число смертей.

Нейтрализация: Raise Dead (Spirit).

Diseased. Зараженный болезнью персонаж страдает от снижения физических способностей (сила, выносливость, скорость, меткость), а в случае более опасной болезни – и умственных (личность, интеллект). Удача не изменяется. После отдыха восстанавливается только определенная часть жизненных и магических единиц. Причем, чем опаснее болезнь, тем меньше здоровья и маны окажется у персонажа после сна (половина – при зеленой степени, треть – при желтой).

Нейтрализация: Cure Disease (Body).

Drunk. Повышает в два раза показатель удачи, на столько же уменьшается сила и выносливость. Все остальные показатели снижаются еще больше, а ловкость опускается на 90 % от исходной.

Опьянение – это единственная напасть, которая не подается нейтрализации с помощью магии. Поспите, и все как рукой снимет.

Нейтрализация: отдых.

Eradicated. Считается, что данное состояние хуже смерти, так как герой не только умирает, но и теряет собственное тело. Это состояние чаще всего организуют Терминаторы (Terminator Unit), а иногда и вы сами, неудачно похимичив с пузырьками. Все вышесказанное про смерть применимо и в разговоре об искоренении.

Нейтрализация: Resurrection (Spirit).

Good. Нормальное состояние, при котором персонаж не находятся под влиянием каких-либо недугов. Оберегайтесь от болячек, и отряд всегда будет в полном порядке.

Insane. У полоумного пользователя магии, как и у других героев, резко уходят вниз показатели интеллекта и личности, а после сна он просыпаются с нулевым количеством магической энергии. Однако безумие полезно для воинов (в особенности для рыцарей, которым магия не приносит вреда), делая их берсерками, наделяя гигантской мощью и необычной нечувствительностью к боли. Безумие в два раза увеличивает силу персонажей, в полтора раза выносливость и немного ускоряет.

Нейтрализация: Cure Insanity (Mind).

Paralyzed. Паралич активно насылается гаргульями. Герой непрерывно смотрит в одну точку, не реагирует на внешние раздражители и не предпринимает никаких действий. Толк от парализованного персонажа стремится к нулю.

Нейтрализация: Cure Paralysis (Mind).

Poisoned. По оказываемому воздействию отравление во многом сходно с болезнью. Так же уменьшается количество маны и здоровья после сна, однако, судя по меньшему изменению статистик героев, отрава есть меньшее зло, да и лечащее отравление заклятье тратит маны в два раза меньше.

Нейтрализация: Cure Poison (Body).

Stoned. Превращение отдельно взятого приключенца в каменную статую; применяется только Медузами. Эффект сходен с параличом, однако степень опасности указывается не желтым цветом, а красным. Стоимость излечения в храме выше в семь раз.

Нейтрализация: Stone to Flesh (Earth).

Unconscious. Бессознательное состояние, в которое попадает сильно израненный герой. Занимает промежуточную позицию между жизнью и смертью: если потерявший сознание персонаж начнут добивать враги, то он умрет. В бессознательном положении герои (разумеется) не предпринимают никаких действий, а ждут срочного и надлежащего лечения. Если все герои потеряют сознание, то группа погибнет.

Нейтрализация: отдых, восстановление утраченного здоровья.

Weak. Слабость на основные характеристики не влияет, но у уставшего героя несколько больший перерыв между атаками, да нанесенный удар оказывается слабее ожидаемого.

Нейтрализация: Cure Weakness (Body).

АЛТАРИ

Перед посещением алтарей обязательно сходите к провидцу (Seer) в регионе Ironfist, чтобы проконсультироваться насчет святыни, соответствующей данному месяцу. Первоначально за молитву около алтаря каждый персонаж получит по 10 еди-

Месяц	*Тип алтаря*	*Регион*
Январь	Силы	Bootleg Bay (северо-западный остров)
Февраль	Интеллекта	Mist (немного севернее города)
Март	Личности	Silver Cove (северо-западный остров)
Апрель	Выносливости	White Cap (рядом с замком лорда)
Май	Ловкости	Free Haven (на западе от города)
Июнь	Скорости	Mire of the Damned (на востоке от города)
Июль	Удачи	New Sorpigal (остров восточнее пристани)
Август	Огня	Kriegspire (внутри вулкана, рядом с замком)
Сентябрь	Электричества	Castle Ironfist (северо-запад)
Октябрь	Холода	Kriegspire (центр карты, рядом с хижиной)
Ноябрь	Яда	Eel Infested Waters (юго-западный остров)
Декабрь	Магии	Blackshire (северо-западный угол)

ниц определенной характеристики, а при повторных визитах в последующих годах – только по три. Месяц влияет не только на алтари, но и на «Карты судьбы».

КАРТЫ СУДЬБЫ

Перед тем как использовать на персонаже Decks of Fate, разберитесь с их особенностями. Установлено, что эффект карт зависит от месяца и недели, во время которых они были потрачены. В месяц силы они будут увеличивать именно силу, а в месяц удачи – удачу. Карты способны увеличить одну характеристику в пределах от одной до четырех единиц. Минимальное (+ 1) приращение удачи произойдет в течение первой недели месяца удачи, максимальное (+ 4) – в течение четвертой недели этого же месяца.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ АЛХИМИЕЙ

Каждый из членов отряда может (и будет) носить некоторое количество бутылочек с алхимическими зельями. При помощи этих снадобий вы можете исцелить персонаж от отравы, восстановить его здоровье или магическую энергию и даже навсегда увеличить некоторые из его характеристик.

Приготовляется снадобье просто – сначала в бутылочку выжимается сок растения, потом этот сок смешивается с соком из другой бутылочки. При этом количество возможных вариантов смешивания пузырьков между собой действительно велико – по самым скромным прикидкам, оно переваливает за две сотни. Однако не обольщайтесь этой цифрой, вовсе не факт, что эксперимент закончится благополучно и вы получите из комбинации уже известных зелий что-то новенькое с занятными качествами и свойствами. Более того, определенные способы смешения вызовут небольшой взрыв, мощность которого зависит от силы используемых в опыте пузырьков.

Кстати, необходимые пустые и уже заполненные пузырьки находятся в различных сундучках или ящиках и свободно продаются в алхимических лавках. Там же покупаются и необходимые для опытов растения, они также разбросаны по территории любых регионов. Обычно прогулка вдоль берега реки, где произрастают всяческие травы, будет достаточной для приготовления пары черных зелий.

Теоретически по силе воздействия и ценности все зелья распределяются по четырем основным группам, или уровням. В описании вначале говорится о цвете пузырьков, затем указывается их название на английском (если существуют другие зелья аналогичного цвета), компоненты и эффект зелья.

ЗЕЛЬЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Приготовляются путем воздействия магическим растением на пустую склянку. Стоят десять золотых.

Красное = красные ягоды (Widoweep berries) + склянка. Эффект: восстановление 10 единиц здоровья.

Голубое = голубой корень (Rhina Root) + склянка. Эффект: восстановление 10 единиц маны.

Желтое = желтые цветки (Poppysnaps) + склянка. Эффект: временное увеличение семи основных характеристик на 10 единиц.

ЗЕЛЬЯ ВТОРОГО УРОВНЯ

Создаются из соединения перечисленных выше пузырьков. Стоят двадцать пять золотых.

Зеленое = желтое + голубое. Эффект: временное увеличение всех сопротивлений на 10 ед.

Фиолетовое = красное + голубое. Эффект: нейтрализация яда.

Оранжевое = красное + желтое. Эффект: временное увеличение уровня защищенности на 10 ед.

ЗЕЛЬЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ

В эту группу входят все зелья белого цвета, которые, в свою очередь, получаются из алхимических экспериментов с разноцветными пузырьками. Стоят пятьдесят золотых.

Белое (Super Resistance) = голубое + зеленое. Эффект: временное увеличение уровня защищенности на 20 ед.

Белое (Bless) = фиолетовое + голубое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, благословляет персонажей. Длительность – 6 часов.

Белое (Stone Skin) = оранжевое + голубое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, повышает защиту. Длительность – 6 часов.

Белое (Haste) = желтое + зеленое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, ускоряет действия персонажа. Длительность – 6 часов.

Белое (Extreme Energy) = оранжевое + желтое. Эффект: временное увеличение семи основных характеристик на 20 ед.

Белое (Heroism) = красное + оранжевое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, увеличивает наносимый персонажем урон. Длительность – 6 часов.

Белое (Restoration) = фиолетовое + зеленое. Эффект: полностью излечивает персонажа от вредных напастей, кроме смерти и окаменения.

Белое (Extreme Protection) = зеленое + оранжевое. Эффект: временное увеличение уровня защищенности на 20 ед.

ЗЕЛЬЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОВНЯ

В данную группу входят зелья черного цвета, которые, безусловно, являются наиболее сильными и сложными в изготовлении. Стоят сто золотых. Учтите, что действие всех семи пузырьков «Essense of...» постоянно.

Черное (Essence of Intellect) = голубое + белое (Stone Skin).Эффект: увеличивает интеллект на 15, уменьшает силу на 5.

Черное (Essence of Personality) = голубое + белое (Restoration). Эффект: увеличивает личность на 15, уменьшает скорость на 5.

Черное (Essence of Luck) = фиолетовое + белое (Super Resistance). Эффект: увеличивает удачу на 15, уменьшает ловкость на 5.

Черное (Essence of Might) = красное + белое (Heroism). Эффект: увеличивает силу на 15, уменьшает интеллект на 5.

Черное (Essence of Speed) = красное + белое (Haste). Эффект: увеличивает скорость на 15, уменьшает личность на 5.

Черное (Essence of Accuracy) = желтое + белое (Bless). Эффект: увеличивает ловкость на 15, уменьшает удачу на 5.

Черное (Essence of Endurance) = желтое + белое (Supreme Protection). Эффект: увеличивает личность на 15, уменьшает силу на 5.

Черное (Divine Cure) = оранжевое + белое (Restoration). Эффект: восстанавливает 100 единиц здоровья. Персонаж стареет на один год.

Черное (Divine Magic) = зеленое + белое (Super Resistance). Эффект: восстанавливает 100 единиц маны. Персонаж стареет на один год.

Черное (Divine Power) = фиолетовое + белое (Extreme Energy). Эффект: персонаж временно приобретает 20 уровней. Персонаж стареет на один год.

Черное (Divine Cure) = зеленое + белое (Extreme Energy). Эффект: снимает с персонажа все последствия магического старения. Все основные семь характеристик понижаются на единицу.

При самостоятельных алхимических занятиях будьте предельно осторожны и собраны. Никогда не устраивайте опыты, используя в качестве одного из двух ингредиентов черные зелья. Однако если вы пришли в гости к лучшему другу (который тоже играет в M&M6) и хотите устроить ему мелкую пакость или просто пошутить, то предложите ему смешать что-нибудь вроде:

Белое зелье (Haste) + Черное (Essence of Personality);

Белое зелье (Haste) + Черное (Divine Cure).

ВОЙНА – ФИГНЯ, ГЛАВНОЕ – МАНЕВРЫ

В Might & Magic 6 этот постулат неоспорим. Именно маневры дают возможность относительно слабому отряду противостоять и побеждать сильных врагов. Вот мы и рассмотрим некоторые из возможных маневров.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Как только ваш маг станет мастером Воды и у него появятся заклинания Town Portal и Loyd's Beacon, вы сможете провести один из самых простых и одновременно самых эффективных маневров в игре.

Предположим, вам надо очистить район Dragonsands от драконов. Доберитесь до этого района так, чтобы вокруг не было драконов (для этого войдите в район по дороге из района Blacshire), и пусть маг первым делом ставит маяк (Set Beacon). Наложите на всю группу все возможные защитные заклинания. Оглядитесь вокруг. Как только заприметите дракона, пускайте вперед зигзагами (чтобы дракон не попал своим огнем) ликующую толпу (ваш отряд), с пеной у рта скандирующую слова одного из персонажей «Золотого теленка»: «Отдай миллион!». Сблизившись с драконом, перейдите в пошаговый режим и быстренько с ним разделайтесь, после чего пусть маг незамедлительно перенесет всю группу при помощи заклинания Town Portal в город New Sorpigal. Теперь ведите группу в местный храм. Если все члены отряда живы (достаточно, чтобы у них был хоть один хитпойнт) и не подвержены действию вредных заклинаний или яда, то полное восстановление их здоровья и маны обойдется всего-то в 10 золотых на человека (во всех других храмах цена за лечение будет намного выше). Выйдя из храма, маг

снова применит Loyd's Beacon (Recall Beacon) и вернет группу в район Dragonsands. Так как реально прошло совсем мало времени, то все заранее наложенные защитные заклинания по-прежнему действуют и тратить на них ману не надо. Снова принимайтесь за очередного дракона.

Данный метод позволяет весьма быстро проходить подземелья и районы, тем самым поднимая репутацию ваших героев, что очень важно, если вы хотите сделать кого-то из них мастером Света.

УХОД ОТ ВРАЖЕСКИХ СНАРЯДОВ

Описываемая тактика пригодна лишь для обладателей заклинания Fly. Увидев врага, выбирайте одну из двух моделей поведения. Если он не стреляет и не пользуется магией, то он не сможет отвечать на направленные сверху атаки. Если же монстр кидается всякой гадостью с целью подбить летающих героев, тогда немного приблизьтесь к нему и перейдите в пошаговый режим. В данном режиме герои не могут передвигаться, но имеют возможность (Pg Up и Pg Dn) подниматься и опускаться, тем самым уходя от «снарядов». Для резкого ухода от вражеского спелла нажмите Home. Еще интересный момент – в пошаговом режиме шанс попасть во врага заклятьем равен примерно 85 – 95 %, так как тот стоит на месте и не пытается увернуться, даже умея летать.

«БАГ» С ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИМИ ЗАКЛЯТИЯМИ

Если в режиме реального времени во время боя с врагами перейти в осмотр книги с заклинаниями, то время, как известно, остановится. Однако если маг применил Town Portal или Lloyd's Beacon, то время пойдет вновь, и вы будете атакованы врагами, даже если маг все еще выбирает, куда нужно телепортироваться группе, то есть не окончил изучение своей магической книги. При этом вы не видите врагов и неспособны дать сдачи. Чтобы избежать повторения ситуаций такого рода, переходите в пошаговый режим.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Все время передвигайтесь в режиме бега. К глубокому сожалению, функции Auto Run в игре нет, поэтому держите нажатой клавишу Shift. На открытой местности потренируйтесь в беге по диагонали, в помещениях – в движении назад спиной, дабы, организовано отступая, не выпускать монстров из виду. Во время подобного отхода периодически поглядывайте на «радар», чтобы неожиданное появление противников в тылу не застало героев врасплох. Оказавшись на свежем воздухе, сразу наложите на отряд заклятье полета: от врагов сподручнее отбиваться, видимость дальше, да и раза в два увеличивается скорость передвижения по карте. Если во время полета еще и «бежать», то можно обойти любой регион за три-четыре минуты.

Обыскивайте трупы врагов. Так вы подберете энную сумму золотых или найдете ценную вещь. Более того, известно, что четыре типа монстров (драконы, высшие титаны, ифриты и великие вирмы) могут иметь при себе артефакт или реликт. Особенно часто упомянутые предметы водятся у красных драконов. Обязательно доведите навык наблюдательности (Perception) до уровня эксперта или мастера – это необходимо для открывания дверей в Высшем храме Баа, а также пригодится при обнаружении секретных дверей, ловушек и переключателей. Информация по ним отображается на «радаре» – автокарте. Также подмечено, что

герой с наиболее развитой наблюдательностью имеет больше шансов снять с трупа поверженного монстра дорогую вещь, чем его товарищи.

Некоторые враги способны ломать вещи в инвентаре персонажей, после боя почините их. Если вы заметили, что у героя сломано оружие или броня, то лучше починить их сразу прямо во время сражения. Снимаете с персонажа, даете товарищу с навыком ремонта, щелчком мыши чините и надеваете обратно. Продолжайте ваш ратный труд.

Не «распыляйте» урон, наносимый врагу. Согласитесь, ведь лучше убить одного монстра и не тронуть остальных, чем немножко потрепать всех. Учтите, что монстры имеют привычку полностью регенерировать «жизнь», если вы покинете помещение или перейдете в следующий район.

Удобнее устраиваясь за компьютером, чтобы «оттянуться» в M&M6, приготовьте чистый листок бумаги и ручку или карандаш. Такие приготовления вам всенепременно пригодятся, так как значительная часть информации не отмечается автоматически в походной записной книжке. В частности, придется записывать или запоминать все интересные мысли крестьян по поводу интересующих вас вещей, а также особо важную информацию по сюжетным заданиям – раздел «Квесты» довольно сухо говорит о ваших поручениях.

Герои, как и мафия, бессмертны. Персонажи, даже доведенные ради прикола до тысячелетнего юбилея, оставались живы и здоровы. Конечно, у них понизилось воинское искусство, а также ряд характеристик, но, судя по лицам, герои оставались молодыми и беспечными. Другой факт: большое количество затраченных в пути лет существенно уменьшит выводимую статистику по окончании игры.

Поэкспериментируйте как с пошаговым, так и реал-тайм режимом.

Первый великолепен для сражений на поверхности, второй больше нужен в подземельях. Обычно пошаговый приносит ощутимые плоды при сражении с одним или несколькими сильными и быстрыми монстрами, реал-тайм – в битве с толпой середнячков и с неповоротливыми одиночками-силачами.

Советы по магии для опытных игроков. Очутившись в подземелье, сразу применяйте следующие спеллы: Day of Gods, Day of Protection, Hour of Power, Torch и Wizard's Eye. Последовательность любая, но лучше начинать с «Глаза волшебника», чтобы сразу заприметить врагов рядом с вами. Усиленные и защищенные таким образом персонажи при должном подходе без риска для жизни одолеют любую тварь.

Заранее побеспокойтесь о Create Food – всегда должен быть запас пищи, даже если вы не собираетесь спать. На природе откажитесь от Torch в пользу Fly и передвигайтесь только в состоянии полета. Летучесть жизненно важна в регионе Dragonsands и особо актуальна в пошаговом режиме.

ИГРАЕМ ХИТРО

Использовать ошибки и недочеты программистов («баги») в игре – значит не смошенничать, а проявить смекалку и сообразительность. Для любителей такого рода игры мы раскрываем некоторые секреты Might & Magic 6.

Получение доступа к запрещенным для класса навыкам

Возьмем в качестве примера мага. У многих игроманов существует огромное желание упаковать колдуна в дощатую броню и всучить ему двуручный меч, однако в теории волшебник не способен выучить соответствующий навык. Хорошо, идите в ближайшую гильдию Berserker's Fury или Blade's End, где купите магу все предлагаемые ему скиллы. Затем непрерывно щелкайте мышкой по надписи, гла-

сящей «Seek knowledge elsewhere...» (процесс займет примерно полминуты), и как только услышите звук отсчитываемых денег, считайте, что маг приобрел один новый, недоступный ему навык. Если хотите получить другие способности, продолжайте процесс «выбивания» навыков. Посетив обе вышеупомянутые гильдии, вполне возможно научить волшебника владению мечом, копьем и топором, а также возможностью носить кольчугу и дощатую броню, пользоваться щитом. Такой трюк работает в отношении всех членов партии, независимо от их возраста, пола и классового происхождения. Как ни крути, а дощатая броня – самая прочная, и в ней все без исключения персонажи гораздо менее чувствительны к вражеским атакам, да и меч в руках клирика будет смотреться гораздо красивее любых булав. Если вы решите воспользоваться вышеуказанным читом, то приготовьтесь немного повозиться, вполне возможно, что героям придется выйти из помещения гильдии, а затем войти туда снова. Терпение, только терпение, и все у вас получится.

Меняющиеся личности NPC

Если вы сохраните игру и тут же загрузите свежую «сохраненку», то увидите, что бродящие туда-сюда крестьяне поменяют профессии. Используйте этот «баг», чтобы найти необходимый тип спутника.

Меняющиеся предметы

Убейте монстра (например, гидру), сохранитесь и обыщите тварь, чтобы найти какой-либо предмет. После восстановления игры нетрудно заметить, что предмет, поднятый с того же трупа, будет совсем другим.

Если очень захотеть и потратить минут десять, то есть шанс найти что-нибудь действительно стоящее.

Мечи в камне

Уже в самом начале игры, немного восточнее города New Sorpigal, находится меч в камне. Следующий меч расположен на островке чуть-чуть севернее замка Ironfist. Список можно продолжать довольно долго. Чтобы доставать мечи, персонажу потребуется определенный уровень силы: обычно, чем мощнее оружие, тем большие усилия герой должен приложить для успешного извлечения экземпляра. Например, чтобы выдернуть из камня великолепный Эскалибур, что около замка Аламос, воин должен обладать силой не меньше 200 (!) единиц. Так вот, секрет заключается в том, что игра не учитывает, используется природная сила или временно увеличенная магическим образом. Для этой цели отлично сработает заклятье Power (Сила).

Лифт как средство борьбы

В нескольких подземельях для подъема и спуска герои пользуется подъемниками, которые приводятся в действие нажатием кнопки. При должном подходе эти лифты используются для упрощения борьбы с частью расположенных неподалеку монстров. Наложите на всю группу заклятья Speed и Haste и, перейдя в пошаговый режим, вызывайте подъемник с монстром в качестве пассажира. Прежде чем тот очухается, безнаказанно ударьте его несколько раз тремя героями; а вот последний член отряда нажимает кнопку, чтобы опустить лифт.

Трюк с идентификацией вещей

Если вы почините сломанную вещь, то сможете автоматически определить все ее свойства даже при отсутствии навыка идентификации.

Хитрость с долгими заклятьями

После применения мощных заклинаний обладатель магии должен отдохнуть, что выражается в его неспособности совершать действия в течение определенно-

го промежутка времени. Иногда ждать приходится и по полчаса игрового времени, поэтому вполне оправдано применение следующей военной хитрости. Итак, применяете заклятье и сразу заходите в инвентарь любого персонажа, щелкнув на него мышкой. Выбирайте «занятого» героя и нажимайте Esc. Теперь можете снова воспользоваться любым спеллом из его арсенала, даже если лампочка готовности к действиям (что рядом с портретом) еще не зажглась.

А КАК ЖЕ ВСЕ-ТАКИ ПОБЕДИТЬ?

Прежде всего отнесите имеющееся у вас письмо последователю Баа в таверну в городе New Sorpigal. Далее отнесите это же письмо советнику принца Николая в замок Ironfist. Далее посетите Оракула неподалеку от замка. Там вы узнаете, что вам надо выполнить задания всех лордов королевства. Получить задания просто – войдите в замок, который имеется в некоторых районах Энрота, и поговорите с тамошним лордом. Выполнение задания обеспечит вам поддержку давшего это задание лорда.

Когда вы выполните все задания, то навестите совет в городе Free Haven. Там сидят представители лордов, чье разрешение вам нужно, чтобы попасть к еще одному Оракулу.

Однако вас ждет неожиданность. В принципе, вас должны пропустить, ведь вы имеете поддержку всех лордов. Но представитель королевского советника из замка Ironfist наотрез откажется дать свое согласие на аудиенцию у Оракула. Вернитесь в замок Ironfist и поговорите с советником. Он вам даст еще одно задание, выполнив которое, вы докажете, что представитель этого советника – предатель, работающий на помощников демонов – культ Баа. Предатель будет изгнан, а вы сможете попасть к новому Оракулу.

Этим Оракулом окажется компьютер, оставленный Древними. Он даст вам очередные задания – найти кристаллы с его памятью. Когда вы их все найдете (они находятся в нескольких подземельях), Оракул восстановит свою память и сообщит вам, что остановить инопланетян-демонов (и спасти Энрот) можно, если уничтожить реактор их космического корабля. Но взрыв, который неизбежно последует за этим, способен уничтожить всю планету. Вам надо найти способ както локализовать взрыв.

Единственный, кто вам может помочь, это Арчибальд, брат короля Роланда. Он, оказывается, никуда не делся, его просто превратили в каменную статую и оставили в королевской библиотеке на крыше замка Ironfist.

Навестите замок и поговорите с принцем Николаем. Вам придется отвести его в цирк, а потом вернуть в родной замок, после чего он скажет вам, что для оживления Арчибальда нужно достать «третий глаз». Этот глаз лежит в колодце к северу от замка Ironfist (в двух шагах от стены замка). Возьмите глаз и принесите его принцу. Он даст вам предмет, необходимый для оживления Арчибальда. Поднимитесь в библиотеку и расколдуйте незадачливого завоевателя. Он в благодарность даст вам свиток с нужным заклинанием и телепортируется прочь (надо полагать, пойдет собирать армию для нового завоевания мира в Heroes of Might & Magic 3, примерная дата выхода которого уже объявлена).

Идите к Оракулу-компьютеру в Free Haven. Он откроет вам доступ в Центр Управления, где вы сможете найти бластеры – оружие Древних, заботливо припасенное ими как раз на случай разборок с гостями из космоса.

Берите бластеры и отправляйтесь в логово инопланетян – Улей, расположенный в районе Sweet Water. Там просто всех перебейте и уничтожьте бластерами

реактор. Если у одного из ваших персонажей среди вещей есть данный Арчибальдом свиток с заклинанием, все окончится хорошо – корабль инопланетян взорвется с ними вместе, а заклинание из свитка сдержит силу взрыва.

Есть и другой вариант окончания игры – уничтожение реактора в подземелье без подаренного Арчибальдом свитка (можете его вообще не брать или просто выбросить). Обе концовки красивы и достойны просмотра.

Ну и напоследок – еще одна маленькая хитрость. По идее реактор уничтожается лишь бластерами, однако практика показала, что для этого достаточно пострелять из лука или арбалета минуты две-три. Хотя в строке сообщений не выводится информация о наносимом уроне, реально «жизнь» механизма постепенно уменьшается.

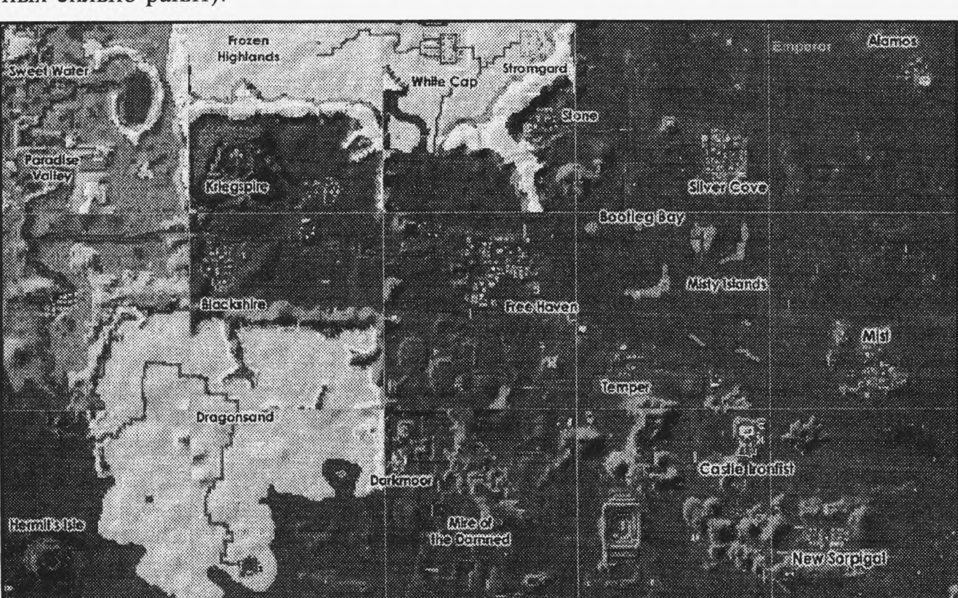
ПРОХОЖДЕНИЕ

РАЙОН NEW SORPIGAL

В этом районе вы начинаете свою богоугодную деятельность. Сначала идите в таверну и там отдайте человеку письмо, которое есть у одного из ваших подопечных. Получите приличное количество (на начальный момент) денег.

Далее медленно, но верно начинайте зачищать местность от врагов.

Враги на открытой местности вам встретятся двух видов – гоблины и маги. С гоблинами старайтесь воевать на расстоянии, обстреливая их заклинаниями/стрелами (пока что гоблины для вас – весьма неприятный противник в ближнем бою). А вот с магами воюйте именно на ближней дистанции, все время маневрируя, чтобы другие маги не могли попасть в вас вам заклинаниями. Советую вести сражения в режиме реального времени, таким образом вы получите возможность уворачиваться от «выстрелов» (движение вбок, или Strafe, осуществляется с помощью клавиши Control) и отступать в нужный момент (когда ваших подопечных сильно ранят).



Подковы

В городе в конюшне лежат две лошадиные подковы. Прихватите их. Еще две подковы лежат рядом с обелиском № 15 (в жерле потухшего вулкана на северо-западе).

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Castle Ironfist за 5 дней (на западе).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Castle Ironfist по понедельникам, средам и пятницам (Monday, Wednesday, Friday).

КРАСИВО ЖИТЬ НЕ ЗАПРЕТИШЬ

Накачайте героев уровня до четвертого, что сделать несложно – достаточно отнести письмо поклоннику культа Баа, а затем доставить его в замок Ironfist. Наймите крестьянина со способностью Gate Master (если у вас отсутствует заклятье Town Portal), постарайтесь освободить инвентарь героев от ненужных вещей. Идите в банк в регионе New Sorpigal, положите на счет всю оставшуюся наличность. Щелкните мышкой на южной стороне банка, дабы найти там свиток с заклятием полета. Теперь приблизьтесь к северной части гильдии Buccaneer's Den, взлетайте и приземляйтесь на карниз здания. Перейдите в походовый режим и щелкайте на стену перед вами. Если все было проделано правильно, отряд телепортируется в регион Dragonsands рядом с необычно выглядящим зданием. Сориентировавшись на местности и полюбовавшись на толпу драконов, переходите в режим реального времени и быстро залетайте внутрь помещения. Если крылатые твари успеют испепелить пол-отряда, то загрузите сохраненную игру и попробуйте снова. В случае успеха перед героями воочию предстанет Святилище Богов (Shrine of the Gods). Каждый член группы, дотронувшись до нее, получит по 20 постоянных единиц ко всем характеристикам, а не только к основным семи. Трогать святыню желательно в походовом режиме. Теперь обратите свой взор на северо-западную стену, тыкайтесь в нее – и вас перенесет в секретное подземелье. Здесь начнется настоящее веселье: несколько десятков бессмысленно шагающих куда-то крестьян плюс два гоблина. В офисе NWC царит страшный беспорядок, – везде разбросаны кучки бесхозного золота, всяческие предметы... Поднимайтесь по лестнице и заходите в библиотеку. Сохранитесь и обыщите книжную полку, в ней спрятаны четыре предмета. Безусловно, маг обрадуется возможности выучить Inferno из новоприобретенной книги заклинаний. Неподалеку отсюда расположено что-то вроде серванта, дающее при каждом осмотре 500 золотых. Непрерывно вытаскивая по полтысячи монет, вы достигнете суммы в 10 000 золотых – больше, к сожаленью, пока из серванта не вытащишь. Если у вас есть заклятье Lloyd's Beacon и Town Portal, то поставьте якорь около источника денег и телепортируйтесь в город. Оставив в банке все финансы, возвращайтесь за следующей порцией денег. Можете делать так, пока не надоест, деньги в серванте нескончаемы по определению. Если побродить по подземелью, то нетрудно обнаружить шкафчики с бесконечными травами и пустыми склянками. Наберите их «под завязку», они пригодятся для изготовления черных и белых зелий. Расправьтесь с самим Дж. В. Канегеймом (представленным в виде жутко злобного гоблина) и щелкните на белый куб на столе, добраться к которому мешал лидер NWC. Этот куб дает +250 ко всем основным показателям героев. После этого жить вам станет проще, жить станет веселее. Не забудьте установить Lloyd's Beacon.

На корабле можно попасть в район Misty Islands по вторникам, четвергам и субботам (Tuesday, Thursday, Saturday).

Ловушка

На острове к северо-востоку от лагеря гоблинов есть подземелье Gharik's Forge и одинокий костер, на котором что-то варится в котелке. Осторожно, это ловушка! Как только вы щелкнете на костерок, со всех сторон появятся гоблины и множество (человек 30) магов. Если у вас нет Мастера стихии Огня или Воздуха, то примените заклинание Water Walk, Town Portal или Fly и уносите ноги. Потом сделайте несколько вылазок на остров, уничтожая врага по частям.

Если же Мастер стихии Огня или Воздуха у вас есть, то примените против врагов Meteor Shower или Starburst. Впрочем, против таких противников вполне может хватить и эксперта.

Извержение вулкана

Нажмите на буек (рядом с выступом на севере от заброшенного храма Баа, неподалеку гуляют четыре крестьянина).

Наслаждайтесь красочным зрелищем. Если хотите, повторите процесс.

Скрытый сундук

Пройдитесь по побережью на северо-восток от городского храма, чтобы щелкнуть на валун (на самом деле это замаскированный сундук).

Квесты

Показать письмо человеку в таверне (письмо есть у одного из ваших персонажей).

Найти и спасти потерявшуюся девочку (этот квест даст женщина, которая живет в одном из домов в городе). Девочку найдете в заброшенном храме Баа.

Человек в одном из домов в городе предложит купить у вас яйца кобры. Запомните его. Яйца вам встретятся несколько раз. В первый раз вы найдете их в заброшенном храме Баа.

Достать подсвечник из заброшенного храма Баа (даст тот самый человек в таверне, которому вы показали письмо в самом начале).

Разобраться с крепостью Goblinwatch (выселить оттуда непрошеных гостей). Этот квест получите в ратуше.

Спасти женщину из логова Shadow Guild (дадут в ратуше). Это логово расположено в районе Castle Ironfist.

В одном из домов в городе человек предложит вам убить королеву пауков и принести ему в качестве доказательства ее сердце. Королева обитает в покинутом храме Баа.

Найти Chime of Harmony в еще одном храме Баа (этот храм расположен в районе Castle Ironfist).

Крепость Goblinwatch

Это просто подземелье. Ваши враги – пауки и существа вроде летучих мышей. С последними придется повозиться – по ним трудно попасть, хотя жизни у них совсем мало.

Для успешного прохождения подземелья вам надо будет сначала найти в одном из сундуков письмо с инструкцией по открыванию нескольких дверей, ведущих в подвалы крепости. Далее найдите пульт с множеством кнопок. Каждая из кнопок открывает одну из дверей и одновременно закрывает другую. Нажмите кнопки в следующей последовательности (название кнопок можно узнать, щелкнув на ней правой клавишей мыши): D, F, L, B, O, G (есть и другой вариант –

N, I, L, B, O, G, который как нельзя лучше подходит для этого случая. Вспомните название крепости, а потом прочтите пароль задом наперед).

Откроются все двери. Не нажимайте на кнопку M – вас при этом телепортирует далеко вглубь подвала, где вы окажетесь в окружении чудовищ.

Далее прогуляйтесь по подвалам и всех там истребите. Вернитесь в ратушу и получите награду – деньги и очки опыта.

Покинутый храм Баа

Ваши враги – пауки и кобры. Вот с кобрами-то вам и придется попотеть. Они очень быстры и опасны для вашего слабенького (пока) отряда. Лучше всего драться с ними в походовом режиме при помощи магии.

Нужный вам подсвечник лежит в сундуке в комнате справа на первом же перекрестке от входа в храм. Но там вас поджидают кобры. Приготовьтесь! Когда заполучите подсвечник, несите его в таверну в городе.

Вернитесь и углубитесь в подземелье, перебейте всех, кого там встретите. В одном месте вы обнаружите комнату, расположенную сбоку от основного коридора. Там и находится пропавшая девочка. Она пойдет с вами. Вернитесь в город и загляните к ее матери – получите награду за труды.

Во время блужданий по подвалам покинутого храма вы найдете яйца кобры. Отнесите их в город, и там их у вас купят за неплохие на данном этапе деньги.

А вот с королевой пауков у вас может получиться смешная история – иногда в пылу драки можно не заметить, когда вы ее уложите, так как королева – всего лишь еще один большущий паук. Поэтому не забывайте обыскивать все трупы (щелкайте на них мышью или нажимайте клавишу Пробел, так удобнее) – так вы автоматически получите сердце королевы. Отнесите его в город и получите награду. Если вдруг вам никак не удается найти труп королевы, при-

МИЛОСТИ БОГОВ

Еще один способ повысить основные показатели ваших бравых парней – навещать алтари. Для это в начале каждого месяца надо посетить Провидца в районе Castle Ironfist (к северо-западу от замка) и спросить его о паломничестве. Он скажет, какой алтарь надо посетить. Если Провидца не спросить, то алтарь не сработает, даже если вы придете к нему в нужный месяц.

Итак, последовательность посещения алтарей:

Месяц	Что повышает	Где находится
January	Might	Bootleg Bay, на северо-западе
February	Intellect	Misty
March	Personality	Silver Cove, остров на северо-западе
April	Endurance	рядом с Castle Whiteheaven
May	Accuracy	на востоке от города Free Heaven
June	Speed	на востоке от города Mire of the Damned
July	Luck	остров на востоке от пристани города New Sorpigal
August	Fire	в вулкане рядом с замком Kreigspire
September	Electricity	запад от центра района Castle Ironfist
October	Cold	к северу от центра района Kreigspire, рядом с горами
November	Poison	остров на юго-западе в районе Alamos
December	Magic	к северо-востоку от города в районе Blackshire

мените заклинание Wizard's Eye. Так вы сможете видеть трупы на полу, даже в полной темноте.

Подземелье Gharik's Forge

Внимание! Вам надо сначала пройти подземелье «Застава серебряных шлемов» (Silver Helm Outpost) в районе Misty Islands, а уж потом посетить эту кузницу. Более того, отряду, не достигшему 35-го уровня, сюда лучше не соваться – получите сплошную нервотрепку, хотя пройти подземелье сможете (если терпения хватит).

Ваши враги тут – духи Огня и волшебники. С духами Огня все достаточно просто – используйте против них заклинания стихии Воды (Ice Blast, Ice Bolt) или стрелы. А вот драться с волшебниками – дело несколько суетное. Лучшая тактика такова: ставите предварительно в пустой комнате Loyd's Beacon, потом идете дальше, встречаете волшебников. Переходите в походовый режим и всю огневую мощь сосредотачиваете на одном из них. Как только его ухлопаете, пусть маг применит Town Portal. Далее лечите своих персонажей от безумия, которое любят на них насылать волшебники, и идете в храм. Полное восстановление здоровья и маны для одного персонажа обойдется вам всего-то в 10 золотых. Смехотворно! Правда, если вы не излечили персонажи от безумия или они находятся в бессознательном состоянии, тогда лечение будет стоить несколько дороже. Вылечившись же, переноситесь в комнату, где установлен был Loyd's Beacon, и начинайте снова драться. И так – до победного конца.

Само подземелье довольно простое. Если вы случайно свалитесь в лаву, то быстро бегите к красному камню, который есть в каждом районе с лавой. Этот камень – телепортатор, переносящий вас ко входу в данную комнату с лавой.

Чтобы протянуть мост через вторую (после входа со спиральной лестницей) такую комнату, вам придется немного пошарить по правой стене комнаты рядом. Вы найдете секретную комнату, в которой есть рычаг, поднимающий нужный вам мост.

Далее вам встретится район, наполненный лавой, с восемью дверьми, рядом с которыми расположены рычаги (вы этот район не пропустите). Вам нужно нажимать на те рычаги, доступ к которым у вас есть, чтобы открыть доступ к другим рычагам, а потом – переместить на новое место мост. Не пробуйте запрыгнуть на нужный вам выступ. Если вы побывали в лаве и оттуда прыгнули наверх в это место, то вы будете продолжать гореть, даже находясь на земле в абсолютной безопасности. В других случаях выход из лавы означает немедленное потухание жгущего вас огня.

Так вы получите возможность добраться до последней, восьмой двери. Рычаг рядом с ней открывает секретную комнату в коридоре, ведущем в этот район с лавой (посмотрите на автокарту, и вы увидите эту комнату). Там в одном из сундуков есть отрывок из журнала, который стоит взять.

Закончив там, идите по мосту через восьмую дверь. Вам предстоят еще несколько схваток с врагами. В конце концов вы окажетесь перед маленькой комнатушкой. Если у вас есть ключ от лаборатории Гарика (взятый в подземелье «Silver Helm Outpost»), то вы откроете эту комнату. На ее внутренней стене есть рычаг, который опустит вас вниз. Там снова придется драться. Когда расчистите от врагов огромный зал, идите в дальнюю комнату, поднимитесь по лестнице – и окажетесь в комнате с книжным шкафом и сундуками. В одном из сундуков и лежат песочные часы времени (Hourglass of Time), цель вашего похода. Возьмите их и отнесите в замок в районе Misty Islands тамошнему Владыке. После этого ваш колдун получит звание архимага (если до того он уже стал волшебником).

РАЙОН CASTLE IRONFIST

На открытой местности вашими врагами будут последователи культа Баа и лучники-змеи. Ничего сложного.

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до New Sorpigal за пять дней (на востоке).

Пешком можно пройти до Bootleg Bay за пять дней (на севере).

Пешком можно пройти до Mire of the Damned за пять дней (на западе).

На корабле можно попасть в район Misty Islands по понедельникам, средам и пятницам (Monday, Wednesday, Friday).

На корабле можно попасть в район New Sorpigal по вторникам, четвергам и субботам (Tuesday, Thursday, Saturday).

На корабле можно попасть в восточную часть района Bootleg Bay по вторникам и пятницам (Tuesday, Friday).

На королевской яхте можно попасть в район Hermit's Isle (но это станет возможно только потом, когда выполните тут один из квестов).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до арены только по воскресеньям (Sunday).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до New Sorpigal по понедельникам, средам, пятницам (Monday, Wednesday, Friday).

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по вторникам и субботам (Tuesday, Saturday).

Фонтаны

Есть тут три фонтана, один дает +10 ед. скорости на один день, другой фонтан – +10 ед. точности на один день, третий – восстанавливает 10 очков жизни.

В тренировочном зале можно «поднимать» отряд до 200-го уровня.

Удивительная Арена

Попасть на Арену возможно только из одного места: воспользовавшись услугами конюшни в районе Ironfist. Сохраните игру перед тем как вскочить на лошадей. Потратив в пути день, вы

ЛЮБИТЕ ЦИРК

Цирк – весьма важная часть мира Энрот. Цирк не стоит на месте, а кочует по всей стране. Застать его можно всего в трех местах – в Blackshire с апреля по июль месяц, в Bootleg Bay с декабря по март, в Mire of the Damned с августа по ноябрь.

В цирке вы можете поучаствовать в состязаниях (есть вероятность заработать призы, которые сможете тут же в цирке обменять на золотые пирамидки). А эти пирамидки, в свою очередь, вы можете обменять в районе Dragonsands на базаре у купцов на оружие или доспехи, причем очень хорошие.

Однако тут есть свои хитрости. Во-первых, чтобы выиграть состязание в цирке, надо иметь высокие показатели у членов группы. Для этого примените заклинание Lloyd's Beacon, а потом – Town Portal, при помощи которого отряд перенесется, скажем, в город Sweet Water (там фонтан прибавит вам по 50 очков к показателям) или, еще лучше, перенеситесь в секретное подземелье – NWC (если вы уже побывали в нем и установили Lloyd's Beacon). Там при помощи белого куба нарастите показатели членов группы на 250 очков. Затем при помощи Lloyd's Beacon вернитесь в цирк и начинайте выигрывать. Так только выиграете призов в общей сложности на 30 очков, идите в большую палатку, и там получите золотую пирамидку (пирамидки вам выдают только по одной, так что придется вам побегать туда-сюда).

Далее навестите базар в Dragonsands и экипируйте своих ребят по полной программе.

окажетесь в просторном помещении – это и есть Арена. Обратитесь к хозяину-титану и выбирайте уровень сложности предстоящей битвы. Каждый из четырех уровней сложности будет оплачен в два раза больше, чем предыдущий. «Крутость» и количество появившихся тварей также напрямую зависит от уровня отряда, количества «жизней» и маны у его членов. Накачанные до ушей герои в основном будут иметь дело с драконами и титанами, так что мало им не покажется даже при сложности «Page». Трезво оценивайте силы, ведь сохраняться на Арене нельзя. Убитые монстры не несут на себе золото или предметы, однако титан обязательно заплатит за выигранную битву.

Квесты

Показать письмо лорду в замке Ironfist (то самое, что вы показали человеку в таверне в New Sorpigal). Получите 5000 золотых.

Вернуть человеку в городе у подножия замка его арфу (арфа лежит в сундуке в подземелье Dragoons' Caverns, которое есть в этом же районе).

Найти щит лорда Килбурна и принести его советнику принца в замок Ironfist. Щит находится в районе Blackshire. После выполнения этого квеста советник даст свое согласие на посещение вами Оракула в городе New Haven. Но Silvertongue (представитель советника в этом городе) откажется допускать вас к Оракулу. Тогда вам надо вернуться в замок Ironfist и еще раз поговорить с советником. Советник даст вам следующий квест.

Вам надо будет добыть лекарство для представителя советника в городе Free Haven. На самом деле этот советник – предатель, и вам надо будет не лечить, а изобличить его. Для этого вам придется навестить Верховный храм Баа (Superior Temple of Baa). Он расположен рядом с замком Kriegspire.

Добытое в Верховном храме доказательство предательства Silvertongue надо принести в Совет в Free Haven. Предатель сбежит, поклявшись вам в вечной мести. Но более в игре вы с ним не встретитесь. Очевидно, это задел на следующую игру из серии Might & Magic. После бегства предателя еще раз посетите советника в замке Ironfist, и тот разрешит вам в любое время пользоваться королевской яхтой, стоящей в бухте у замка. Это яхта доставит вас на Hermit's Island.

Навестить Провидца (Seer) в горах на северо-западе от замка Ironfist. Сначала Провидец скажет вам, чтобы вы исполнили квесты всех лордов королевства, после чего вас пропустят к Оракулу в Free Haven. Когда вы выполните эти квесты, то Провидец даст вам следующее задание – найти кристаллы памяти для Оракула (компьютера). Кристаллы лежат в трех замках – Darkmoor, Kriegspire, Alamos, а последний кристалл – на острове Hermit's Island. После этого получите проход в Control Center и сможете наконец-то вооружить ваших героев оружием древних – бластерами.

Для получения паладинами звания крестоносцев найдите и спасите «даму в беде» (Damsel in Distress). Дамочку зовут Melody Silver, искать ее надо в районе Mysty Islands в подземелье Silver Helm Outpost.

После получения звания крестоносцев бывшим паладинам надлежит переквалифицироваться в героев. Для этого надо положить конец бесчинствам дракона по имени Longfang Whitehide, обитающего в пещере рядом с замком Darkmoor.

Развеселить принца Николая. После того как вы поговорите с мальчиком, он напросится к вам в отряд, говоря, что очень хочет посмотреть на цирк. При первой же остановке на ночлег мальчишка сбежит от вас и сам доберется до цирка. Вам надо прийти в цирк и отыскать там принца. Цирк кочует по стране, перио-

дически останавливаясь в трех местах – в Blackshire в апреле месяце, в Bootleg Bay в декабре, в Mire of the Damned в августе. Учтите, что пока вы не вернете принца в замок Ironfist, вас не пропустят вовнутрь и вы не сможете поговорить с советником.

Когда получите от Оракула в Free Haven задание уничтожить реактор корабля инопланетных захватчиков, вернитесь в замок и поговорите с принцем Николаем. Он сообщит вам, что для возвращения Арчибальда к жизни вам надо достать ему «третий глаз». Этот «третий глаз» находится в колодце рядом со стеной замка. Щелкните на колодце, и получите искомую вещь (до того как принц даст вам поручение найти «третий глаз», достать сей предмет из колодца вы не сможете).

Получив предмет, принц даст вам колокольчик. Поднимитесь на второй этаж замка и найдите в библиотеке окаменевшего Арчибальда. Примените колоклъчик – и Арчибальд оживет. Он даст вам особый свиток с заклинанием. Не потеряйте его!

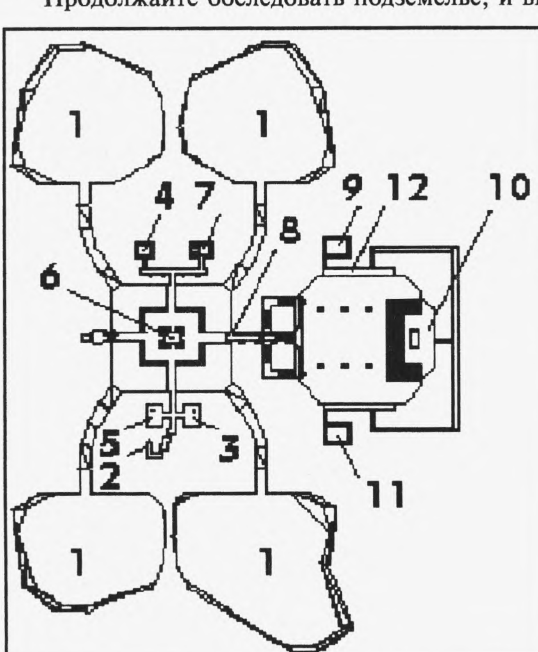
Подземелье Dragoons' Caverns

Достаточно несложное подземелье. Однако враги приличные (если ваш отряд не достиг еще 10-го уровня и в вашем арсенале нет сильных атакующих заклятий). К счастью, магией они не пользуются.

Ваша задача – обшарить все подземелье и в одном из сундуков найти флейту и письмо, которое подтверждает связь между драконами и Гильдией Теней. Вернитесь с этим письмом в ратушу в городе New Sorigal и получите награду.

В этом подземелье встретятся вам и мерзкие твари Slime. С ними ни в коем случае не вступайте в ближний бой – они имеют способность растворять некоторые предметы, оружие или доспехи ваших персонажей. Кроме того, против этих поганцев действует только магическое оружие и заклинания. Лучше всего подходят заклинания стихии Огня.

Продолжайте обследовать подземелье, и вы наткнетесь на пять сундуков. Тот, что стоит вторым слева – настоящий, и в нем лежит арфа, которую нужно отдать человеку в деревне у подножия горы, на которой стоит королевский замок. За это вас наградят.



Что же касается других сундуков, то прикосновение к ним телепортирует вас в другие места в подземелье.

Подземелье Temple of Baa

Любопытное подземелье, которое можно пройти даже отрядом 6–10 уровня, если проявить известную сноровку.

Посмотрите на рисунок.

Цифрой 1 обозначены комнаты, в которых вас поджидают пауки, скелеты и жрецы. Ваша задача – постепенно расправиться с ними, зачищая одну комнату за другой. Главное – вовремя смыть-

ся и восстановиться, после чего вернуться и всех добить. А добить нужно обязательно, иначе потом у вас могут возникнуть дополнительные трудности.

Далее идите в точку 2, обыщите статую и получите ключ. Он откроет дверь в комнату 3. Там в сундуке есть еще один ключ (учтите, что каждый раз, когда вы открываете сундук, поблизости появляется отряд клириков Баа и скелетов). Этот ключ открывает дверь в комнату 4. Там в сундуке есть ключ, который открывает дверь в комнату 5. В этой комнате в сундуке лежит очередной ключ.

Теперь идите к центру зала в точку 6. Откройте двери в следующем порядке: северная, восточная, южная и западная. Внутри комнатки есть очередной сундук. В нем лежит ключ от комнаты 7. Но как только вы откроете сундук, на вас вновь навалятся скелеты, появившиеся неизвестно откуда. Когда закончите с ними, идите в комнату 7, и там в сундуке найдете ключ от сокровищницы.

Вот и настало время открыть дверь 8. Как только это сделаете, отойдите в сторону. Из открытой двери будет с завидным постоянством вылетать огненный шар. Обойдите его, прижимаясь к стенам (для этого вам придется пошлепать по воде в фонтанах). Далее поднимитесь по лестнице и зачистите еще один зал. Тут вам придется попотеть из-за обилия довольно сильных врагов (если ваш отряд не достиг еще высокого уровня). Когда всех перебьете, идите на возвышение. Там вы увидите каменный стол, а на нем гонг. Стоит вам обойти стол и пройти мимо гонга, как он зазвенит, и зал заполнит сотни полторы веселых скелетов.

Как выпутаться из создавшегося положения?

Первый способ: как только зазвенит гонг, бегите к стене рядом с ним и ощупайте ее (точка 10). Откроется потайная дверь, и вы сможете быстро пробежать по коридору, свернуть направо или налево (все равно) и выйти на балкон (точка 12), откуда сможете преспокойно расстрелять скелетов из луков.

Второй способ: развернуться и, лавируя между рядами скелетов (очень тонкое дело, получается нечасто), удрать из зала, после чего перебить их по частям, совершая набеги в зал.

Третий способ: заранее положить все имеющиеся деньги в банк в каком-нибудь городе, потом прийти в храм Баа, зайти в зал, и, после появления скелетов, героически пасть в бою с ними. Отряд «оживет» в городе New Sorpigal, откуда вы сможете вернуться и разобраться со скелетами.

В любом случае, покончив со скелетами, возьмите гонг (вы сможете потом его выгодно продать за 2 000 золотых одному гражданину в городе Free Haven), откройте потайную дверь позади каменного стола и идите в точку 12. Там ощупайте стену – и попадете в комнату 9. Вы найдете сундук, в котором лежит Chime of Garmony (отнесите его в New Sorpigal) и ключ от сокровищницы. Идите на другой балкон и откройте комнату 11. Там много денег. Кстати, обязательно щелкните мышкой на факелах на стенах в комнатах 9 и 11. Вас ждет приятный сюрприз.

Подземелье Shadow Guild Hideout

Это относительно небольшое подземелье. Ваши враги – воры разных мастей. При помощи кнопок на стенах вы будете открывать потайные проходы и продвигаться по подземелью. Не спешите, очищайте все комнаты от врагов. В конце концов вы найдете сундук, в котором будет ключ от запертой комнаты, расположенной недалеко от входа.

Откройте эту комнату, и вы найдете девушку Sharry. Ее надо отвести в город New Sorpigal (она автоматически присоединится к вашему отряду).

Подземелье Corlagan's Estate

В этом месте вас поджидает множество привидений, злых духов и другой летающей нечисти. Учтите, что прикосновение этих тварей может состарить членов вашего отряда, поэтому сражайтесь с ними на расстоянии магией и стрелами.

Ваша задача – не спеша продвигаться вперед, открывая все двери и заглядывая во все углы. Некоторые двери можно открыть, только нажав на кнопку на стене.

Потом вам придется спрыгнуть в отверстие в полу, чтобы попасть на нижний этаж. Желательно перед прыжком в колодец наложить на отряд заклятие Featherfall.

В конце концов вы встретитесь с Power Lich. Лучше всего расправиться с ним в ближнем бою, перейдя в походовой режим, т. к. он имеет повышенную сопротивляемость к большинству заклинаний. Когда закончите с ним, откройте сундук, в котором и лежит нужный вам кристалл (его надо отнести владыке Misty Islands в его замок).

Подземелье Snergle's Caverns

Перед тем, как идти сюда, обязательно пройдите подземелье Snergle's Iron Mines в районе Mire of the Dammned. Там вы получите ключ от комнаты самого Snergle. Кроме этого получите квест от пещерного гнома, который сидит в таверне возле замка Darkmoor.

Само же подземелье Snergle's Caverns очень простое – идите вперед и открывайте двери. Обратите внимание на золотоносные и алмазные жилы на стенах. Щелкните на них, и получите или некоторое количество денег, или обвал, который несколько подорвет здоровье вашего отряда.

Кроме золотоносных жил вам встретится и несколько куч кристаллов, покопавшись в которых, можно найти драгоценные камни, а их, в свою очередь, можно продать в городских магазинах.

Под самый конец вы наткнетесь на закрытую дверь. Пусть тот из ваших людей, у кого в рюкзаке есть ключ, полученный в подземелье Snergle's Iron Mines, откроет эту дверь. Сразу же вас окружит с двух сторон толпа гномов и начнется бой. Когда перебьете первые ряды, сможете поближе познакомиться с самим Snergle, который, надо заметить, не особо крут. Обыщите его труп, и получите топор, который надо отнести гному в таверну в районе Mire of the Dammned.

Чтобы выйти из подземелья, нажмите рычаг на троне. Откроется дверь. Идите дальше и щелкните на костях динозавра, замурованного в стене. Вас перенесет ко входу в подземелье.

РАЙОН MISTY ISLANDS

Переходы в другие районы

На корабле можно попасть в район Castle Ironfist по понедельникам, средам и пятницам.

На корабле можно попасть в район Silver Cove по понедельникам и четвергам.

На корабле можно попасть в восточную часть района Bootleg Bay по вторникам, четвергам и субботам.

Фонтаны

Тут есть четыре фонтана: один дает +20 ед. удачи на один день, второй дает +10 ед. Intelligence и Personality на один день, третий фонтан дает +5 ед. к сопротивляемости всем стихиям на один день, четвертый восстанавливает 10 очков маны.

В этом районе можно купить очень нужные заклинания Water Walking, Lloyd's Beacon, а также заклинание Lighting Bolt и некоторые другие.

Квесты

В ратуше вам велят найти доказательства плохих намерений Серебряных Шлемов, для чего придется навестить их подземелье (Silver Helm Outpost).

В замке местного лорда вам прикажут найти Hourglass of Time. Песочные часы лежат в Gherik's Forge в районе New Sorpigal. Но сначала вам нужен ключ, поэтому посетите Silver Helm Outpost. После выполнения этого квеста представитель этого лорда в совете Free Haven разрешит вам посетить Оракула.

Испейте воду из фонтана магии. Фонтан расположен в районе Bootleg Bay рядом с цирком. После того как получите квест, он заработает (до этого он не имел названия и ничего не давал). Выпив воды, вернитесь к владыке Mysty, и ваш Sorcerer станет Mage.

Чтобы найти артефакт в Corlagon Estate, идите в Mire of the Damned. После выполнения этого квеста ваш Mage станет Archmage.

Silver Helm Outpost

Ребята тут солидные, но отряд 14–15 уровня спокойно сладит с ними. С монахами сближайтесь и завязывайте рукопашную, перейдя в походовый режим боя. А с бойцами, наоборот, сражайтесь в режиме реального времени, старайтесь все время отступать, поливая их огнем из луков/арбалетов. В случае, если зажмут в угол, применяйте заклинание Lighting Bolt.

Одна из комнат закрыта; чтобы попасть в нее, вам надо нажать на кнопку на стене.

Главная ваша цель тут – найти письмо со списком врагов местных обитателей и ключ от лаборатории (он будет в одном сундуке с письмом). Письмо отнесите в ратушу и выполните квест. А ключ вам понадобится при поиске одного артефакта. Как получите его, загляните к местному лорду. Если у вас есть ключ, он вспомнит, что для отыскания его зеркала вам надо идти в подземелье Gharik's Forge в районе New Sorpigal.

В северо-восточном углу подземелья есть несколько комнат-темниц. В них никого не видно, но если вы зайдете внутрь одной из них, то с вами поговорит пленник. Он расскажет о потайном ходе. Выходите в коридор и идите на северо-восток, к тупику. Щелкните на стене, и откроется потайная дверь (пока не поговорите с пленником, дверь не откроется). Далее вам предстоит немного попрыгать, но в результате вы найдете девушку, которую надо отвести к советнику принца в Castle Ironfist. После этого паладин в вашем отряде станет крестоносцем.

РАЙОН BOOTLEG BAY

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Castle Ironfist за 5 дней (на юге).

Пешком можно пройти до Free Haven за 5 дней (на западе).

На корабле (с восточного причала) можно попасть в западную часть района Bootleg Bay за 150 монет по понедельникам и средам.

На корабле (с западного причала) можно попасть в район Castle Ironfist за 150 монет по вторникам и четвергам.

Фонтаны

Есть тут три фонтана, один дает +20 ед. силы на один день, другой фонтан – +2 ед. Personality (только один раз, зато навсегда), третий – +2 ед. Intellect (тоже только раз и навсегда).

Есть еще фонтан рядом с шатрами цирка. Он начнет работать только после того, как вы получите у лорда Misty квест выпить воды из фонтана магии.

Квесты

В храме рядом с тренировочным залом (шатром) вас попросят уничтожить кристалл в Temple of the Fist (храм есть в этом же районе, в западной части материка). После выполнения получите 3 000 золотых.

Temple of Tsantsa расположен на острове в северо-восточной части карты. Это храм людоедов. Ваша задача – всех перебить, при этом будьте осторожны с кобрами. Почти в самом начале подземелья внимательно обследуйте комнату на севере. Там есть потайная дверь, за которой припрятано золотишко.

Далее – аккуратнее с комнатой, которая как бы дрожит, когда на нее смотришь. Это ловушка, в которой вы будете все время получать ранения от яда. Просто быстро пробегите через нее.

В северной части подземелья есть алтарь с рычагом. Дерните за рычаг и вернитесь той дорогой, по которой пришли. Вы увидите три новых переключателя, к которым теперь есть доступ. Нажмите их все. Откроется доступ к центральному алтарю (посредине карты).

За алтарем есть маленькая темница, в которой находится Sherell Ivanaveh, которую вам надо доставить в город Free Haven. Ключ от темницы лежит в одном из сундуков в комнатах людоедов.

Учтите, что если вы еще раз навестите это подземелье, то может случится конфуз: Sherell Ivanaveh снова присоединится к вашему отряду. Особого вреда от нее не будет, однако избавиться от нее вы больше не сможете.

Temple of the Sun

Все подземелье состоит из одного большого зала и двух комнат. В зале полно монахов. Перебейте их по одному, не забывая вовремя отступать.

Далее идите на запад, и попадете в комнату к главному монаху. Уложите его, а в сундуке возьмите святую чашу. Она вам понадобится для выполнения квеста лорда из Castle Stone.

После получения от него квеста чашу отнесите в Temple Stone в районе Free Haven и вернитесь в Castle Stone. Ваш Priest станет High Priest.

Но вернемся в Temple of the Sun. Справа за алтарем в основном зале, если щелкнуть на стену, откроется потайная дверь, ведущая в сокровищницу. Но ее охраняет Minotaur King. Убить его очень сложно, кроме этого, он все время применяет против вас заклинание Finger of Death, а вблизи наносит сокрушительные удары своим топором. Справиться с ним, по сути, можно только одним способом – ваш маг, будучи Мастером Огня, должен применить заклинание Incinerate раз 5–8. Можно, правда, попробовать Dragon Breath на высоком уровне мастерства, но когда вы до этого уровня подниметесь, вам содержимое сокровищницы нужно уже не будет.

ПОЛУЧЕНИЕ БЕСКОНЕЧНОГО ОПЫТА

После выполнения задания в Hall of Fire Lord идите к каменному лицу, расположившемуся около выхода этого донжона. У вас будет три темы для разговора с ним. Выбирайте «Quest», и герои получат десять тысяч единиц опытности. Щелкните на теме еще раз, чтобы получить следующую порцию. Повторять указанный порядок действий можно до бесконечности. Учтите, что если вы выйдете из беседы, то вы потеряете возможность снова выбрать «Quest» в качестве темы разговора.

И напоследок – не поленитесь щелкнуть на факелах. Вы получите несколько свитков с заклинанием Sun Ray.

Temple of the Fist

Опять вам придется иметь дело с монахами. Имейте в виду – против разных монахов надо применять разные заклинания.

Ну а само подземелье простое. Все время идите вперед – и окажетесь в комнате с большим красным кристаллом. Убейте охрану и щелкните на кристалле. Теперь можно возвращаться в храм в Bootleg Bay для получения награды. Но перед тем, как покинуть храм, прихватите из одного сундука письмо. Далее подойдите к выходу из храма. Теперь снова спуститесь вниз по левой дорожке, загляните в два складских помещения. Во втором помещении щелкните на факел; откроется панель в стене, за которой будет переключатель. Он откроет комнату, которая расположена сразу справа от выхода.

Hall of the Fire Lord

Тут очень неприятное подземелье, потому как устроено оно очень запутанно, а ориентироваться достаточно сложно.

Сначала щелкните на лице на стене слева. Получите задание. Далее из сундука рядом возьмите кусок янтаря. Положите его одному из героев в вещмешок. Для чего нужен янтарь? В подземелье вы увидите каменные лица. Если щелкнуть на них, то вас перенесет в начало подземелья 9 ко входу). Но при этом у тех членов отряда, у которых нет янтаря в вещмешке, отнимут немного жизни. У кого есть янтарь – того перенесут безболезненно.

Далее идите в проход впереди (дверь слева от Fire Lord не открывается, это – «баг» игры). Вы свалитесь вниз и увидите под собой еще много проходов. Ваша задача – упасть в каждый из проходов и пройти его до конца, после чего щелкнуть на каменном лице на стене и перенестись в начало подземелья. Далее снова вперед, снова упасть вниз и т. д. Поскольку падать вы будете часто, советую применять заклинание Featherfall.

В конце концов в одной из комнат в сундуке вы найдете Crystal Skull. Это как раз тот предмет, который может расколдовать (открыть) запертые двери.

Когда вы обойдете все подземелье и откроете все двери, вернитесь в начало и поговорите с Fire Lord. Вы исполнили его просьбу, и он вас наградит.

РАЙОН FREE HAVEN

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Frozen Highlands (на севере).

Пешком можно пройти до Blackshire (на западе).

Пешком можно пройти до Mire of the Damned (на юге).

Пешком можно пройти до Bootleg Bay (на востоке).

На корабле можно попасть в район Misty Islands по понедельникам и четвергам.

На корабле можно попасть в район Silver Cove по вторникам и четвергам.

На корабле можно попасть в район Castle Ironfist по средам.

На почтовых лошадях (из северной конюшни) можно доехать до Silver Cove по понедельникам и четвергам.

На почтовых лошадях (из северной конюшни) можно доехать до Castle Ironfist по вторникам и пятницам.

На почтовых лошадях (из северной конюшни) можно доехать до Darkmoor по средам и субботам.

На почтовых лошадях (из южной конюшни) можно доехать до Blackshire по понедельникам и четвергам.

На почтовых лошадях (из южной конюшни) можно доехать до Kriegspire по вторникам и пятницам.

На почтовых лошадях (из южной конюшни) можно доехать до White Cap по средам и субботам.

Фонтаны

Колодец в северо-восточной части способен дать +2 ед. Might навсегда три раза.

Круглый фонтан в центре города восстанавливает здоровье (+25 Hit Points)

На юго-востоке есть тот самый совет, который допускает вас к Оракулу.

Вход в Sewer находится в обычном доме напротив дверей Guild of Earth.

Еще один вход находится в доме у восточного пирса.

Есть и третий вход – в доме на северной окраине города.

К востоку от Guild of Earth есть дом, в котором живет человек, который купит у вас гонг, найденный вами в храме Баа (там, где много-много скелетов).

Чуть восточнее озерца в городе можно найти дом, в котором живет купец. Если его нанять, то получите существенное увеличение показателя Merchant.

Напротив банка есть дом, где живет повариха. Она будет готовить для отряда пищу (т. е. вам не придется пищу покупать). Однако это несколько накладно.

Ловушка

В северо-западной части карты есть колодец. Если попытаться попить из него, на вас нападут девять Fire Archers, опасных и сильных противников.

Важные заклинания: Town Portal, Loyd's Beacon, Heroism, Fly, Flame Blast, Incinerate, Inferno.

Квесты

Найти Mordred (даст человек в доме к северу от круглого фонтана). Когда принесете кинжал, купец даст вам 30 000 золотых, а кинжал оставит вам. Вот это жизнь!

Спасти женщину (даст человек в доме рядом с восточным пирсом) из рук людоедов (идите в район Bootleg Bay).

Найти череп Этрика Безумного (получите 7 500 золотых). Череп находится в подземелье в этом же районе.

После выполнения всех заданий, данных лордами королевства, вам будет мешать попасть к Оракулу один из представителей лордов. Идите в Castle Ironfist.

Лорд Osric в замке Temper согласится допустить вас к Оракулу после уничтожения Devil's Outpost в районе Kriegspire.

Лорд Озрик произведет рыцарей в Cavalier, но для этого вам надо заглянуть в таверну на западе района Free Haven и поговорить там с отставным рыцарем.

Чтобы кавалеры стали чемпионами, надо победить Warlord на северо-западе района Icewind Pass.

Dragoons' Keep

Тут мощные противники, но, если действовать не спеша и осторожно, отряд 17–18-го уровня справится. Я проходил на уровне 21. Применяйте против них Mass Distortion и Flying Fist. Магии у врагов нет, а вот бьют очень неплохо.

Кинжал Mordred находится в Dragoons' Keep (пещера южнее Free Haven). Это очень мощное оружие для мага, так что лучше не теряйте его!

Tomb of Ethric the Mad

Расположен к востоку от города.

Основное население – скелеты разного вида, теперь они вам не ровня. Но в глубине подземелья вас ждет встреча с личами (Liches). Это враги опасные, особенно Power Liches. Не прите в лоб, атакуйте вылазками, стараясь каждый раз добить врага, иначе он восстановится! Личи всегда остаются в комнатах, так что действуйте так: вбежали, привлекли внимание – и сразу уносите ноги. Потом переходите на пошаговый режим и добивайте клиента, увязавшегося за вами.

Ваша цель – один из Power Liches, после его смерти щелкните на трупе и получите череп Этрика. Отнесите его в город.

Temple of The Moon

Тут вас ждут друиды разных мастей, несколько медуз и много змей. Опять-таки, если действовать не спеша и с умом, справиться с ними достаточно легко. Применяйте магию Огня или Воды.

Чтобы открыть большую дверь, вам придется выполнить кое-какую задачу. Для этого сначала очистите от врагов боковые комнаты. В них есть алтари. Вам надо коснуться этих алтарей в следующем порядке:

Altar of Life, Altar of Accuracy, Altar of Might, Altar of Endurance, Altar of Speed, Altar of Luck.

Далее идите к двери и откройте ее. Попадете в большой зал. Добейте всех врагов.

В этом подземелье вам попадутся яйца кобры. Отнесите их мужику в New Sorpigal, он их купит (по 300 золотых за штуку).

В последней комнате вы найдете Altar of the Moon. Вам нужно помолиться (щелкнуть мышкой на алтаре) в полночь, 15-го числа любого месяца. В результате сей операции Grand Druids станут Arch Druids.

Free Haven Sewers

Сначала пройдите подземелье Shadow Guild в районе Frozen Highlands.

Спуститесь в канализацию из дома Sergio Carrington. Заверните за угол, там увидите канализационную решетку. Обыщите ее – получите деньги и ключ. Этим ключом открывается дверь в северном конце канализации.

Далее пробегитесь и перебейте всех врагов.

В самой западной части канализации есть спальня, в которой, помимо кровати, стоят еще несколько сундуков. Если вы уже поговорили с Lord Anthony Stone в Castle Stone, он дал вам задание захватить принца воров и вы прошли подземелье Shadow Guild, то, щелкнув на кровати, вы автоматически поймаете принца. Вам останется только вернуть его лорду Стоуну, вернувшись в Castle Stone.

Oracle of Enroth

Собственно, это даже не подземелье. Ваша задача – просто поговорить с Оракулом, для чего надо щелкнуть мышью на панели управления в самом начале (включится энергопитание). Далее идите в зал управления. Там снова щелкните на панель управления, спуститесь в открывшийся проход. В новом помещении вы найдете черный экран. Это и есть Оракул.

При первой вашей встрече с Оракулом он пошлет вас найти четыре кристалла памяти. Они расположены в Supreme Temple of Baa, Castle Kriegspire (однако тут в игре очередной «баг», и искать кристалл вам придется в Castle Alamos), Castle Darkmoor и Castle Alamos.

Как найдете кристаллы, поместите их на алтари (на какой алтарь какой кристалл пойдет – безразлично). Далее снова поговорите с Оракулом.

Тот скажет вам, что для спасения всего прогрессивного Энрота надо разжиться бластерами. Чтобы их заполучить, вам сначала придется заглянуть в Tomb of VARN в районе Dragonsand и найти Control Cube. Далее снова навестите Оракула, и тот даст вам допуск в Control Center (чтобы туда попасть, щелкните на экране Оракула и выберите для разговора тему Control Center).

Оракул предупредит вас, что охрана центра управления ему не подчиняется. Далее он скажет вам, что остановить инопланетян-демонов можно, если уничтожить реактор их космического корабля. Но взрыв, который неизбежно последует за этим, способен уничтожить всю планету. Вам надо найти способ как-то локализовать взрыв. Единственный, кто вам может помочь, это Арчибальд, брат короля Роланда. Идите в замок Ironfist и поговорите там с принцем Николаем.

Control Center

Почти в самом начале подземелья щелкните на экране – и получите сообщение и способность владеть бластерами (Blaster Skill).

Далее пройдитесь по подземелью. Вам будут мешать очень сильные и неприятные противники – роботы-терминаторы. Но если будете действовать терпеливо, то сможете обойти все подземелье. В этом случае вы получите не только слабенькие бластеры-пистолеты, но и мощные бластеры-ружья, которые в режиме боя в реальном времени стреляют короткими очередями по три выстрела. Учтите, что бластеры (пистолеты и ружья) способны поражать всех врагов в игре (т. е, от них ни у кого нет защиты).

В одном сундуке будет свиток, объявляющий вас Super Goobers (это считается наградой, и за это вы получите дополнительные очки при подсчете общей оценки по окончанию игры).

РАЙОН MIRE OF THE DAMNED

Переходы на другие уровни

Пешком можно пройти до Free Haven.

Пешком можно пройти до Castle Ironfist.

Пешком можно пройти до Dragonsands.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по понедельникам и пятницам.

Врагов тут много на открытой местности. Особенно берегитесь гарпий (старух с крыльями). Некоторые из них могут старить ваших героев.

Фонтаны

Есть фонтан, прибавляющий каждому герою 2 ед. Endurance навсегда.

Квесты

В Castle Darkmoor (в этом же районе) следует найти и уничтожить Book of Liches. Даст человек в деревне рядом с замком.

Убить Snergle в Snergle's Caverns и принести его топор Avinril Smythers в таверну Haunt Tavern в деревне у замка. Учтите, что сначала вам надо посетить подземелье Snergle's Iron Mines.

Snergle's Iron Mines

У самого входа есть два бассейна, восстанавливающие здоровье и магию. Противниками вашими будут Slimes (против которых действует только магия и магическое оружие) и Devils (с которыми придется несколько напрячься).

Идите на восток, и там увидите дверь. Чтобы открыть ее, требуется большой показатель ума. За дверью – библиотека, в которой на полках полно интересных книг. Впрочем, в сундуках тоже есть чем поживиться.

В одном из сундуков здесь (или чуть дальше) вы найдете Cell Key. Он вам понадобится.

Этим ключом вы сможете открыть камеру, в которой томится гном. Он даст вам Key to Snergle's Chambers, нужный для прохождения подземелья Snergle's Caverns.

Dragon's Lair

Тут все просто. Одна комната и один дракон. А забить его – проще пареной репы. Вам нужно быстро подбежать и встать под брюхом дракона так, чтобы в верхней части экрана были видны одни только его ноги. Теперь переходите в пошаговый режим и бейте эти ноги. При этом дракон никак не сможет вас ранить своим дыханием. Убив дракона, возьмите его коготь и идите в Castle Ironfist. Так вы выполните еще один квест.

Castle Darkmoor

Я ненавижу эти глаза. Ей-богу!

Дело в том, что иногда происходит дурацкая ситуация: они (глаза) засекают вас через закрытые двери и начинают атаковать. Вот гады! А тут есть еще и личи, встречи с которыми вдвойне неприятны.

Для того чтобы открыть некоторые двери, вам надо будет дождаться, пока кубы, лежащие на столах, окрасятся в красный цвет, и щелкнуть на них мышкой.

В одной из комнат вас ждет приятный сюрприз – сотня глаз, которые надо уничтожить. Работенка еще та...

В одной из комнат вы увидите углубление посередине и несколько квадратов. Если вы наступите на квадрат, то вызовете лича (их количество бесконечно, можете попробовать таким образом поднять себе опыт).

В конце концов вы найдете комнату с кубом, который станет красным, когда вы всех в этой комнате уложите. Под кубом надпись, гласящая «The fires of the dead shall burn forever». На западе в нише лежит Memory Crystal Delta, который вам надо потом отнести Оракулу в Free Haven.

Когда куб в этой комнате станет красным, щелкните на нем, и перенесетесь в комнату. Там есть три саркофага. Но если вы их откроете, то ваша репутация немного понизится. А на возвышении стоит Book of Liches. Щелкните на нее – и задание выполнено, можно возвращаться в деревню за наградой.

РАЙОН FROZEN HIGHLANDS

Переход в другие районы

Пешком можно пройти до Silver Cove на востоке.

Пешком можно пройти до Free Haven на юге.

Пешком можно пройти до Kriegspire на западе.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по понедельникам и четвергам.

Ловушки

Фонтан рядом с замком вызывает кучку Fire Archers.

Еще один фонтан, делающий то же самое, находится в городе (северо-запад карты).

Фонтаны

Первый фонтан дает +10 уровней опытности на день, второй дает +20 ед. Might на день, третий дает – +5 ед. Might навсегда (только один раз) и убивает отпившего из него (потом его можно воскресить), четвертый – +5 ед. Endurance навсегда (только один раз) и убивает выпившего (потом его можно воскесить), пятый – +20 ед. Speed и Accuracy на один день и шестой – +20 ед. AC на день.

Квесты

Дает Anthony Stone (юго-восточная часть карты, за грядой скал).

Нанять Stonecutter и Carpenter (их можно найти в Free Haven), привести их в Temple Stone в Free Haven. Они подчинят храм, после чего вам надлежит вернуться к Anthony Stone в Castle Stone. Он сделает из вашего Cleric'а настоящего Priest.

Захватить принца воров и привести его к Anthony Stone в Castle Stone. По идее, принц должен быть в Shadow Guild, но, когда вы пройдете это подземелье, то узнаете, что он сбежал в Free Haven, где затаился в канализации. Идите туда. Поймайте преступника и приведите его в Castle Stone. Тогда лорд поддержит ваше желание посетить Оракула в Free Haven.

Добудьте Sacred Chalice из храма в Bootleg Bay (храм называется Temple of Fist), доставьте чашу в Temple Stone в Free Haven, потом вернитесь к Lord Stone в Castle Stone. Тогда ваш Priest станет High Priest.

Дает Eric von Stromgard (северо-восточная часть карты).

Прекратите вечную зиму и вернитесь к Lord Stromgald в Castle Stromgald. Для выполнения задания навестите Hermit's Hut в районе Kriegspire. После этого лорд Stromgald поддержит вас в Совете в Free Haven.

Добудьте ключи от драконьей башни в Icewind Keep к югу от White Cap и принесите ключи Lord Stromgald в Castle Stromgald. После этого Archer станет Battle Mage.

При помощи найденных ключей включите все драконьи башни в Энроте и вернитесь к Lord Stromgald в Castle Stromgald. Всего башен шесть в следующих городах: White Cap (район Frozen Wastes), Silver Cove, Free Haven, Misty Islands, New Sorpigal и Kriegspire. Сначала щелкните на замочной скважине в основании башни, потом щелкайте на большой кнопке. Она станет красной – башня включена. Лорд сделает за это из вашего Battle Mage еще более крутого Warrior Mage.

Icewind Keep

Тут все просто. Сначала через дырку в воротах перебейте врагов за закрытой дверью прямо впереди, потом загляните в два боковых коридора и там нажмите рычаги. Кроме этого, в одной из комнат вы найдете записку, которая говорит, что из тронного зала ведет потайной ход. Вернитесь к двери, за которой стояли враги. Она открылась. Идите дальше. Там еще одна дверь, которая тоже открыта (если вы нажали оба рычага в боковых комнатках).

Вы попадете в тронный зал. Перебейте всех и осмотрите маленький трон. В подлокотнике его есть рычаг. Дерните за него и идите в открывшийся проход. Там в одном из сундуков и лежит цель ваших поисков – связка ключей от драконьих башен. Идите в Castle Stromgald.

Shadow Guild

Тут просто всех перебейте и в одном из сундуков найдите записку, говорящую, что принц воров сбежал в Free Haven. Имейте в виду, что для открывания двери вам надо просто пройти в нее (не щелкая мышкой).

Не заходите в самую северную комнату. Это ловушка, там нет ничего ценного. Еще одна ловушка – пол перед вами откроется, и вы увидите яму с кольями на дне. Нажмите на кнопку на краю ямы, и откроется новый проход в комнате рядом.

РАЙОН SILVER COVE

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Frozen Highlands на западе.

На корабле (из города) можно попасть в район Misty Islands по понедельникам, четвергам, субботам.

На корабле (из города) можно попасть в район Free Haven по вторникам, пятницам.

На корабле (из города) можно попасть в район Eel Infested Waters (северный остров) по средам.

На корабле (с острова) можно попасть в район Eel Infested Waters (южный остров) по четвергам.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по понедельникам и пятницам.

Фонтаны

Первый фонтан дает +20 ед. Intellect и Personality на день.

Второй фонтан восстнавливает 25 очков магии.

Третий фонтан дает +2 ед. Accuracy навсегда.

Четвертый фонтан дает +2 ед. Speed навсегда.

Есть и плохой фонтан, который делает выпившего из него безумным (Insane), он расположен на северо-востоке карты, на острове.

Квесты

Дает Eleanor Vanderbilt (рядом с замков у юго-восточного угла города).

Уничтожить алтарь в подземелье Monolith к западу от Silver Cove и вернуться к Eleanor Vanderbilt.

Дает Loretta Fleise (в замке на юго-востоке).

Договориться с владельцами конюшен по всему королевству о новой ценовой политике. Конюшен всего девять, расположены они в городах Silver Cove, Darkmoor (в районе Mire of the Damned), Kriegspire, Blackshire, Castle Ironfist, New Sorpigal, White Cap (в районе Frozen Highlands) и в Free Haven (тут сразу две конюшни). Посетите все конюшни и поговорите с владельцами. Они согласятся на новые условия. А Lady Fleise будет поддерживать вас в Совете в Free Haven.

Навестите Altar of the Sun в круге камней к северу от Silver Cove в определенные дни (Equinox или Solstice). Этих дней четыре: 20 марта, 21 июня, 23 сентября и 21 декабря. Ваш Druid станет Grand Druid.

Навестите алтарь Луны в Temple of the Moon в полночь (храм находится в районе Free Haven).

Monolith

В этом подземелье вам надо щелкать на всех деревьях, что даст вам золото и откроет двери. Об этом вы узнаете из записки, которую найдете рядом с началом подземелья. Правда, в одном случае вам придется щелкнуть и на колонне (в комнате как раз будет их несколько). Это откроет очередную дверь.

В конце концов вы найдете искомый алтарь. Щелкните на нем, и все клирики и друиды в отряде получат +5 ед. Personality навсегда.

Warlord's Fortress

Тут вся загвоздка – как пройти чуть дальше входа, дверей-то не видно. Воспользуйтесь потайной дверью, которая расположена на правой стене, примерно в 2/3 пути вниз по лестнице. Есть и еще одна потайная дверь – на третьей лестнице (если у вас есть возможность применить заклинание Wizard Eye на уровне «мастер», эта лестница будет светиться синим цветом).

Пройдя дальше по потайным проходам, вы сможете найти в одной из комнат два ключа – Warlord's Key и Storage Key.

Ключом Warlord's Key откройте еще одну комнату, и найдете нужные вам бумаги, с которыми надо вернуться к лорду в Castle Temper.

Но не спешите – пройдите все подземелье, и в шкафу в казармах вы найдете еще один Storage Key. Теперь у вас есть два таких ключа, и вы сможете открыть большие ворота рядом с лестницей.

Silver Helm Stronghold

Вам надо сначала пройти Silver Helm Outpost в районе Misty Islands и спасти там Melody Silver.

А в этом подземелье вы встретите призрак, который поможет вам, если вы уже спасли Melody Silver. Он расскажет вам об анке (Anhk, предмет такой) и откроет новый район.

Там всех перебейте, и на трупе местного начальника Gerrard Blackames вы и найдете этот анк.

Идите к Loretta Fleise (в Silver Cove), она вас пошлет к Anthony Stone (в Castle Stone в районе Frozen Highlands). Там вы и получите награду.

РАЙОН BLACKSHIRE

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Free Haven на востоке.

Пешком можно пройти до Kriegspire на севере.

Пешком можно пройти до Paradise Valley на востоке.

Пешком можно пройти до Dragonsands на юге.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по вторникам и пятницам.

Фонтаны

Первый фонтан дает +50 ед. Luck на день.

Второй фонтан дает +30 ед. Magic Resistance на день и превращает испившего из него в камень.

КВЕСТ С ФИГУРКАМИ ЖИВОТНЫХ

Зайдите в дом в городке Blackshire, он находится на востоке от центрального фонтана. Взяв задание у старого мага, забирайте из сундука рядом с домом пять фигурок. Их надо расставить по пьедесталам в пяти различных регионах. Лучше всего искать в полете, низко планируя над землей. Пусть найденный пьедестал потрогает персонаж, таскающий фигурки.

Перечисляю места:

1) Bootleg Bay – пьедестал на северо-западном острове,

2) Mire of the Damned – на юго-востоке болот,

3) Dragonsands – в центре палаточного городка,

4) Kriegspire – в северо-западном углу,

5) Sweetwater – далеко на севере, в поле.

За оказанные услуги получите у колдуна ценную награду – артефакт Percival, обладающий повышенной скорострельностью и взрывающимися стрелами. Лучшее стрелковое оружие во всей игре.

Сам квест необязателен для продвижения по сюжетной линии.

Третий фонтан дает +5 ед. Magic Resistance навсегда, и отпивший из него заболевает.

Четвертый фонтан восстанавливает 50 очков магии.

Пятый фонтан дает +5 ед. Intellect и Personality навсегда, и отпивший из него заболевает.

Квесты

Дает Joanne Cravitz (в доме в городе).

Освободить Emmanual из Temple of the Snake (он тут же, в этом районе).

Дает Maria Trepan (в доме в городе).

Уничтожить алтарь в Lair of the Wolf.

Lair of the Wolf

В северо-западном углу второй пещеры-ответвления вы найдете призрак паладина. Он скажет вам о жемчужине, с помощью которой можно разбить алтарь. Он же даст вам еще один квест – убить главного волка-оборотня и забрать у него другую жемчужину (Pearl of Putrescence). А ту жемчужину, которой вы уничтожите алтарь (Pearl of Purity), надо отнести в замок Ironfist. Эту последнюю жемчужину вы найдете, если в упор подойдете к северо-западному углу пещеру. Берите ее и идите к алтарю волка. Щелкните на нем, и можете идти в город за наградой.

Второй квест, данный призраком, выполнять не спешите – оборотней будет много, они вас закопают. Действуйте постепенно. Имейте в виду, что часть оборотней будет постоянно восстанавливаться. Так что очистить подземелье полно-

КАК ДОБЫТЬ РОГ

Этот рог показывает количество жизни врага.

В храме Змеи (Temple of Snake) убейте золотого дракона и прыгните вниз, в охраняемую им комнату. Надавив на кнопку и открыв проход, перебейте медуз, находящихся в трех помещениях. Осторожно, герои столкнутся с превосходящими силами противника, однако, если выманят медуз и разделаются с ними поодиночке, то особых трудностей у них не возникнет. Потыкайтесь в стену рядом с юго-восточным углом комнаты, где было много монстров (крайнее северо-восточное помещение). Откроется узенький проход; следуйте по нему и встречайте ранее невиданного врага Q, который чисто внешне похож на монаха (на самом деле Q – персонаж фантастического сериала Star Trek, подобие Лориена (Самого Первого) из «Вавилона-5»). Дерется дубинкой, часто пускает Finger of Death и, что самое неприятное, поразительно живуч. Единственная слабость Q заключается в его медлительности. Атакуйте его врукопашную, быстро нанося удары, и, стоя вплотную (так не промахнетесь), применяйте боевую магию. Есть и еще один вариант – встать так, чтобы Q до половины скрывал угол стены (он никогда не выходит из своей ниши). Тогда его заклинания будут отражаться выступом стены и до вас не дойдут. Ваша магия, правда, тоже до него не дойдет, зато часть стрел долетит, а если вы подойдете к углу стены поближе, то сможете бить Q всеми членами группы (ручным оружием). После преждевременной кончины врага обыщите его тело, дабы найти Horn of Ros. Предмет представляет собой рог дракона, позволяющий точно, в цифрах, определить количество здоровья у любых существ. В первом сундуке лежат три книжки с уже известными вам заклинаниями, а вот содержимое второго занятнее – пять посохов, содержащих мощную магию.

стью вам не удастся. Используйте Lloyd's Beacon и Town Portal, чтобы быстро восстанавливаться в городе и снова переноситься в логово волка.

Когда убьете главного оборотня и получите от него еще жемчужину (Pearl of Putrescence), отнесите ее призраку паладина.

Shield of Lord Kilburn – находится немного на юго-восток от города, охраняется толпой врагов. Отнесите его в Castle Ironfist советнику принца.

Temple of the Snake

Будьте осторожны, не убейте крестьян – это сильно понизит вашу репутацию!

Пройдя немного вперед, вы окажетесь в проходе, где мимо вас будет все время пролетать Ice Bolt. Посредине этого прохода есть большая комната, в которой затаился золотой дракон. Подойдите к краю комнаты и выманите зверюгу. Потом отступите в проход и встаньте так, чтобы Ice Bolt пролетал мимо (прижмитесь к стене или встаньте в дверном проеме маленькой боковой комнатки). При этом вы должны видеть часть дракона (например, нижние лапы). Получается смешная картина – дракон своим дыханием достать вас не может (мешает низкий потолок прохода), а вы его стрелами потихонечку достаете. Процесс долгий, зато безболезненный. Убив дракона, спрыгните в его комнату и там нажмите кнопку на стене: откроется проход.

Далее очистите все подземелье. В одном из залов вы увидите клетку, в которой сидит пленник (вы его не видите, просто щелкните на клетку). Этот пленник и есть Emmanual Cravitz. Отведите его в город.

РАЙОН KRIEGSPIRE

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Frozen Highlands на востоке.

Пешком можно пройти до Blackshire на юге.

Пешком можно пройти до Sweet Water на западе.

На почтовых лошадях (из конюшни в городе) можно доехать до Free Haven по средам и субботам.

Фонтаны

Первый фонтан дает +30 уровней на день.

Второй фонтан переносит вас в Castle Kriegspire.

Третий фонтан дает +5 ед. Endurance и сжигает (Eradicate) вас.

Самый классный фонтан, который вам еще пригодится, обменивает 5 000 золотых монет на 5 000 очков опыта (расположен в городе).

Пятый фонтан дает +5 ед. сопротивления стихиям навсегда и убивает вас.

Шестой фонтан дает +40 ед. АС на один день.

Отшельник на горе

Он прекратит вечную зиму, если вы получили соответствующий квест.

Квесты в данном районе

Дает Emil Lime (в городке).

Найти Jewelled Egg в Castle Kriegspire.

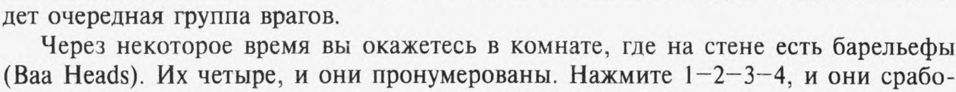
Devil's Outpost

Заходим и убиваем всех без проблем. Возьмите у одного из убитых дьяволов бумаги и отнесите их лорду Osric.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ЗАМОК АЛАМОС

Примените заклятье Lloyd's Beacon и попробуйте вызвать телепорт из непомеченной площадки. Звучит глупо, зато результат очень интересен. Отряд перенесется внутрь замка Alamos и окажется около входной двери. Теперь выходите, чтобы побродить по региону Eel Infested Waters. Впрочем, для сильной группы есть резон очистить замок от врагов и конфисковать кристалл памяти.

Superior Temple of Baa



Вы сможете попасть сюда, только имея специальный плащ. А плащ даст советник принца в Castle Ironfist, когда вам надо будет выполнить определенный квест (добыть лекарство для представителя советника в городе Free Haven).

В этом подземелье полно способных к магии врагов, так что крепитесь заранее.

У одного из убитых вы найдете High Cleric's Key. Пройдя дальше, вы увидите сундук на столе. Он закрыт, но когда вы на него щелкнете, на вас нападет очередная группа врагов.

Через некоторое время вы окажетесь в комнате, где на стене есть барельефы (Baa Heads). Их четыре, и они пронумерованы. Нажмите 1–2–3–4, и они сработают.

Пройдите дальше. Увидите закрытый сундук. Еще чуть дальше в одной из комнат у убитого врага будет High Sorcerer's Key. Теперь вернитесь к запертому сундуку и при помощи High Sorcerer's Key и High Priest's Key откройте него. В нем лежит записка с инструкцией для Slicker Silvertongue, она-то вам и нужна. Идите в Free Haven.

Но перед этим пройдите все подземелье до конца. Вам попадется коридор, в котором в вас все время будут стрелять заклинаниями Spark и Fireball. Обязательно пройдите его, потому что под самый конец вы обнаружите Head of Baa на стене. Если вы прошли коридор (это, оказывается, был тест), то голова даст вам 50 000 очков опыта. Не помешает, однако учтите – ваша репутация существенно понизится!

Castle Kriegspire

Тут минотавры, ребята – серьезнее некуда. Действуйте предельно аккуратно и налегайте на магию Огня.

Кроме минотавров, обратите внимание на дрейков, маленьких драконов. Иногда почему-то не получается попасть по ним, в этом случае немного поверните отряд, должно помочь.

Кстати, в одном месте вам предложат купить тайну этого подземелья за смехотворную сумму – 50 000. Не соглашайтесь – это подвох. Вас просто перенесет на второй этаж к колонне, в которой есть кнопка. Вы и сами ее найдете.

В другом месте вы увидите «Curator of Kriegspire». Тот предложит вам излечить группу за 10 000 золотых. Учтите, что это подорвет вашу репутацию.

В одном из сундуков вы найдете Jewelled Egg. Но не расслабляйтесь, вам еще кое-что надо.

Например, в одной из пустых (на первый взгляд) клеток будет дневник короля Роланда.

Но самое важное – Memory Crystal Epsilon. Этот кристалл висит в одной из комнат, вам он нужен для восстановления памяти Оракула в Free Haven (по идее, вы должны были найти Crystal Epsilon в Castle Alamos, а тут должен был быть Crystal Beta, но накладочка вышла – «баг» в игре).

Agar's Laboratory

Тут все достаточно просто. Никаких квестов нет, главное – всех перебить. И самого Агара впридачу.

Только будьте осторожны, тут полно глаз! Кроме этого, в комнате с Агаром есть сундуки, которые убивают любого, кто попробует их открыть.

Cave of the Dragon Rider

Интересное место, сокровищ тут вроде мало, зато на самих чудовищах (на трупах, конечно) можно найти много хорошего.

В одной из комнат есть три сундука, в одном из которых лежит дневник Rider'a, излагающий его коварные планы.

РАЙОН EEL INFESTED WATERS

Переход в другие районы

На корабле (на севере) можно попасть в район Silver Cove по понедельникам.

На корабле (на юге) можно попасть в район North Island по субботам.

Меч в камне

Тут в камне есть отличный меч Excalibur. Извлечь его можно, имея показатель силы 200. Наверните разными заклинаниями себе этот показатель и вытаскивайте меч.

Фонтаны

Первый фонтан дает +20 ед. сопротивления магии на день.

Второй фонтан дает +20 ед. сопротивления стихиям на день.

Castle Alamos

Когда начнете вычищать подземелье, будете находить надписи на деревьях. Их надо совместить – и получите пароль.

Я скажу вам только решение, любители головоломок могут его не читать.

Итак, пароль – «JBARD».

Еще в сундуках вы найдете письмо от Archibald к Gharik о кристалле (имеется в виду кристалл памяти Оракула), Teleporter Key и Treasure Room Key. При помощи Treasure Room Key вы откроете комнату, в которой есть несколько сундуков. Сокровища в них, судя по всему, генерируются случайным образом, но проверить их стоит.

Далее пройдите в еще одну дверь, назвав пароль «JBARD». Там вы найдете Memory Crystal Beta (хотя тут должен быть Memory Crystal Epsilon, но он лежит в Castle Kriegspire).

Далее откройте дверь Teleporter Key, и увидите телепортатор и сундук. Вступите на телепортатор, и вас перенесет к конюшне в Silver Cove.

РАЙОН DRAGONSANDS

Переход в другие районы

Пешком можно пройти до Blackshire на севере.

Пешком можно пройти до Hermit's Isle на западе.

Пешком можно пройти до Mire of the Damned на востоке.

Базар «уцененных» товаров

В этом районе есть базар, где вы сможете обменять золотые пирамидки (заработанные в цирке) на оружие и снаряжение (отменного качества). Настоятельно рекомендую вам заняться этим.

Фонтаны

Первый фонтан восстанавливает 50 хит-пойнтов.

ЗАГАДКА ОБЕЛИСКОВ

Наиболее необычный, таинственный и занимательный квест. Герои должны поочередно посетить все пятнадцать обелисков – высоких каменных изваяний, разбросанных по всему Энроту в соответствии с принципом «один регион – один обелиск». В записной книжке указывается номер найденного группой изваяния и часть зашифрованной информации. Все пятнадцать надписей записаны в книжке, но вы не понимаете, что значит эта белиберда. Перепишите информацию на листок, заменяя строки на столбцы, то есть поставьте текст как бы на бок. Должно получиться следующее:

1) In_the_land_of_
2) the_dragon_to_n
3) orth_by_far_nor
4) theast,_lies_th
5) e_cache_of_the_
6) captain_'neath_
7) the_weight_of_t
8) he_least._Hid_f
9) or_the_ship_of_
10) the_sun_before_
11) her_functions_c
12) eased,_lift_the
13) stone_and_you_h
14) ave_won;_this_r
15) iddle's_puzzle_
16) pieced.

В регионе Dragonsands на северо-востоке расположен странный круг, составленный из нескольких булыжников. Нажмите на большой камень в центре, и он откроется. Внутри лежат две магические книги с заклинаниями Dark Containment и Divine Intervention плюс три артефакта, которые в совокупности увеличивают действие всех сфер волшебства.

Разрешив загадку обелисков и обнаружив сокровище, не спешите уходить. Нажмите еще раз на сундук, чтобы приобрести дополнительные двести пятьдесят тысяч золотых. Еще раз, еще... до тех пор, пока не удовлетворите собственную жадность. Теперь направляйтесь в регион Kriegspire – в местном поселении найдите колодец, меняющий золото на опыт в соотношении один к одному крупными порциями по пять тысяч монет. Воспользовавшись им несколько раз и исчерпав возможности оного, поспите пару дней, чтобы восстановить уникальные способности воды из колодца. В идеале, таким образом уровень всех персонажей после долговременных усилий поднимается до двухсотого. Если деньги кончатся раньше, а терпенье еще нет, то вернитесь к сундучку пирата, чтобы набрать еще золотишка.

Второй фонтан дает +10 ед. сопротивляемости всем стихиям навсегда и испепеляет (Eradicates) испившего из него.

Третий фонтан дает +10 ед. всем показателям навсегда и испепеляет (Eradicates) испившего из него.

Есть два сундука (восточнее пирамиды), их охраняют 4 Fire Lizards, 4 Lightning Lizards, 5 Wyrms, 4 Giant Wyrms, 1 Great Wyrm, 7 Red Dragons, 15 Blue Dragons и 13 Gold Dragons. В этих сундуках лежат артефакты Morgan и Aphrodite.

Tomb of VARN

Вам надо найти рукописи с кодами, после чего сможете найти Control Cube, который нужен для завершения игры.

Немного отойдя от входа, повернитесь лицом к парадной красной двери внутри подземелья и идите налево. Там в сундуке вы найдете рукопись с кодом для капитана и череп, который будет частично защищать отряд от радиации.

Потом ищите остальные рукописи. Процесс это медленный, но вполне вам по силам. Кстати, обратите внимание на коды. Вот они:

Captain – krik,

Navigator – ulus,

Communication Officer – aruhu,

Engineer – yttocs,

Fisrst Mate – kcops,

Doctor – yoccm.

Если прочитать надписи с конца, то получите имена главных героев телесериала Star Trek.

Когда найдете все свитки, идите в большое помещение с треугольными фонтанами. Пройдите по всем фонтанам так, чтобы последним стал Well of Varn. Далее вы сможете подняться на лифте, и получите Control Cube.

РАЙОН HERMIT'S ISLAND

Переход в другие районы

Пешком можно пройти до Paraside Valley на севере.

Пешком можно пройти до Dragonsands на востоке.

Фонтаны

Фонтан, который излечивает неестественное старение (как раз то, что нужно).

Supreme Temple of Baa

От входа идите в западный проход, за углом увидите цилиндрический объект. Щелкните на него и получите телепортатор, переносящий вас в потайную комнату в канализацию в Free Haven. Телепортер начнет работать только после того, как вы включите его в Supreme Temple of Baa.

В одной комнате вы найдете три алтаря – Altar of Pain, Altar of Earth и Altar of Fire. Щелкните на каждом из них. Это немного испортит здоровье вашим героям, но позволит помолиться немного потом у других алтарей. Это алтари: Shrine of Air, Shrine of Earth, Shrine of Water и Shrine of Fire. Каждый повышает вашу сопротивляемость данной стихии навсегда на 10 единиц. Действуют алтари один раз.

В конце концов вы доберетесь до алтаря, на котором лежит Memory Crystal Alpha. Несите его Оракулу в Free Haven.

РАЙОН PARADISE VALLEY

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Sweet Water на севере.

Пешком можно пройти до Hermit's Isle на юге.

Пешком можно пройти до Blackshire на востоке.

Сундуки

В первом сундуке лежит артефакт Percival (на западе).

Во втором сундуке лежит артефакт Odin (на востоке).

Фонтаны

Тут есть очень нужный фонтан, который восстанавливает 100 очков магии и 100 очков жизни (юго-восточный угол). Ставьте Lloyd's Beacon.

РАЙОН SWEET WATER

Переходы в другие районы

Пешком можно пройти до Paraside Valley на юге.

Пешком можно пройти до Kriegspire на востоке.

Фонтаны

Фонтан дает вашим парням +50 ед. ко всем показателям на день

The Hive

Ну вот, последняя разборка. Тут все просто – ружья-бластеры наготове, сражения в реальном времени (тогда ружья стреляют очередями по три выстрела).

Проблемы – вам не дадут пользоваться телепортирующими заклинаниями. Так что наберите снадобий, восстанавливающих магию и здоровье.

Вторая проблема – вы будете получать сообщения от Flush System. Когда появится «Flush is in Progress», все в отряде получат ранения, если не стоят на синих квадратах (если навести на квадраты курсор, то появится надпись «Protected»).

Еще вам надо найти Hive Sanctum Key, иначе не доберетесь до реактора.

Что до населения, то просто убейте всех, потом расстреляйте реактор (бластерами или даже луками, но в последнем случае вы не будете получать сообщений о нанесенном механизму вреде).

После «смерти» реактора все защитные заклинания, наложенные вами на отряд, развеются, и вас со всех сторон окружат демоны и их королева. Уложите их всех и бегите на выход (там, откуда появилась королева).

Если у одного из ваших персонажей среди вещей есть данный Арчибальдом свиток с заклинанием, все окончится хорошо – корабль инопланетян взорвется с ними впридачу (хотя вы и так всех перебили), а заклинание из свитка удержит силу взрыва.

Есть и другой вариант окончания игры – уничтожение реактора в подземелье без подаренного Арчибальдом свитка (можете его вообще не брать или просто выбросить). Кстати, плохая концовка произойдет и в том случае, если демоны убьют вас после уничтожения реактора.

Кирилл Шитарев, Андрей Шаповалов

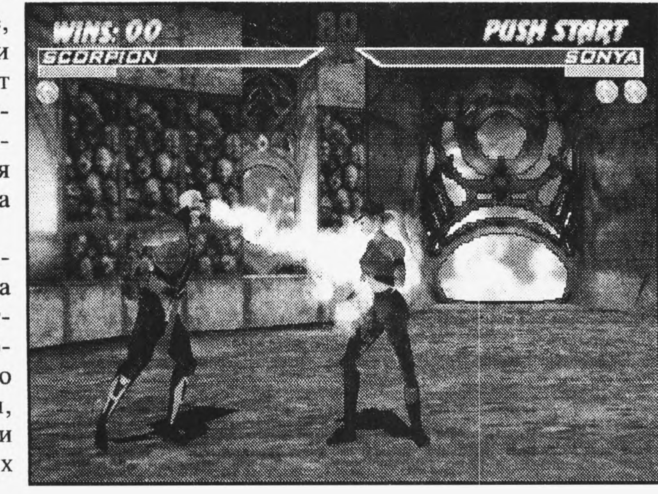
MORTAL KOMBAT 4

Разработчик	Midway
Издатель	GT interactive
Выход	июль 1998 г.
Жанр	3D-файтинг
Рейтинг	★★★★★★★★★★

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 100 (рекоменд. – Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (рекоменд. – 32 Мб)
Привод CD-ROM – четырехскоростной (рекоменд. – восьмискоростной)
Видео – SVGA 640x480 16-bit color (рекомендуется 3Dfx-ускоритель)

Mortal Kombat 4 ждали. Ждали многие, правда, по разным причинам. Кто-то хотел насладиться старой игрой в новом оформлении, кто-то – новой (для себя) игрой в старом оформлении. И те, и другие, несомненно, правы. Все части этого сериала невероятно привлекали людей. В каждую часть играли с наслаждением, а то и с остервенением. У многих появились любимые персонажи, которыми они проходили игру раз за разом, искренне радуясь успехам своим и своего героя. Но что же в результате мы получили в четвертой части? Ничего... нехитового!

Игра оказалсь действительно хитом. На PC она однозначно затмит всех своих соперников (Last Bronx, Virtual Fighter 2, Battle Arena Toshinden, War Gods и др.). Авторы сумели передать прежнее очарование, но в новом варианте. Несмотря на трехмерность, игра и управление в ней очень удобны. Добавилось всего лишь две клавиши: уход вглубь экрана и шаг в сторону камеры (это и есть трехмерность). Все модели героев полностью трехмерны так же, как и уровни. Но при этом у вас не возникнет трудностей с попаданиями ваших ударов в противника: герои наводятся автоматически друг на друга.



Все удары героев качественно проработаны, на них очень приятно смотреть. Ну а добивания вообще заставляют радостно потирать руки. Кстати, наконец-то разработчики избавились в добиваниях

от таких излишков, как Babality, Friendship и Animality. Теперь в вашем распоряжении осталось два фаталити (очень кровавых) и два не менее кровавых Pit Fatality. Вдобавок теперь в финале, после победы над главным плохишом, вы сможете просмотреть очень хорошо сделанный видеоролик, который вместе с предысторией данного персонажа составляет полную картину происходящего. Даже ради одних этих роликов игру пройти стоит. На выбор вам предоставляется 15 героев, каждый из которых преследует свои определенные цели в этой битве насмерть.

На очень высоком уровне выполнены звуки и музыка. Невероятно приятно внимать возгласам удивленной Тани (одной из героинь) и при этом слышать музыку, заставляющую кровь кипеть в жилах.

Наконец-то были тщательно реализованы уровни сложности. Во-первых, вы сможете выбрать в опциях сам уровень сложности (Very Easy, Easy, Medium, Hard, Very Hard, Ultimate), во-вторых, в начале борьбы – еще и путь, по которому пойдете (Novice, Beginner, Warrior, Master, Master 2). Все это будет влиять на агрессивность компьютера по отношению к вам и его тактику действий. Причем ваши противники по умениям и тактике на разной сложности действительно различаются. То, что получится у вас на уровне для новичков, вовсе может не подействовать против компьютера-«мастера». Каждый раз вам придется приспосабливаться к стратегии противника. Вы можете нормально играть только на его ошибках. И при этом у вас больше нет тех неограниченных продолжений, которые раньше позволяли до бесконечности пытаться забить главного плохиша. Теперь у вас их всего девять. Ими надо распорядиться мудро.

К сожалению, есть у PC-версии и минусы: несколько странные тени, графические сбои у края арены (когда тот или иной боец как бы входит в стену) и, самое главное, невозможность сразиться в режиме Arcade против всех семнадцати противников (считая Горо и Нуб Сайбота).

Но все это, в сущности, становится абсолютно незаметным во время боя.

В общем, игра в любом случае достойна самого пристального внимания. Mortal Kombat 4 – это то, что, скорее всего, станет новой планкой (ниже которой нормальной игре опускаться не пристало) в жанре 3D-файтингов.

ИСТОРИЯ КАК ОНА ЕСТЬ

Ниже приводится полная история сериала Mortal Kombat на основании всех игр серии (в том числе и Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero).

Шиннок, один из Древних Богов, с помощью Амулета прошел на Землю со злыми помыслами и сразился с защитником этой реальности Рэйденом. Рэйден победил, отправив Шиннока назад в Небытие, и спрятал Амулет, оставив сторожить его Богам четырех стихий (Ветер, Земля, Вода и Огонь). И обо всем этом рассказывала лишь карта стихий: единственный способ найти Амулет, которой был необходим Шинноку, чтобы вернуться в нашу реальность.

Куан Чи, бродячий волшебник, способный свободно путешествовать по разным мирам и измерениям, узнал о страданиях Шиннока в Небытии под гнетом тамошнего владыки Люцифера. Он заключил с Шинноком сделку: за помощь в уничтожении Люцифера и в побеге Шиннока из Небытия Куан Чи получит власть, когда Шиннок окончательно покинет Небытие (если покинет...). Шиннок согласился, и оба начали войну против Люцифера, которая длилась сотни лет. Шиннок победил, и Куан Чи стал его главным волшебником. Теперь Куан Чи

должен вернуть Шинноку Амулет, чтобы тот смог окончательно сбежать из Небытия.

Шао Кан вторгся в мир Эдения, убил его короля, Джеррода, и взял под свою опеку королеву Синдел и принцессу Китану. Синдел не могла вынести даже мысли о подчинении Кану и совершила самоубийство. Кана это сильно разозлило, и он не позволил ее душе уйти. Он иссушил энергию Эдении, и она превратилась в реальность под названием Внешний Мир.

Мудрецы на Дальнем Востоке узрели Кана. Им дано было откровение свыше – скоро Кан попытается вступить на Землю. Чтобы помешать этому, мудрецы создали Смертельную Битву, турнир, в котором Кан должен был победить 10 раз подряд, чтобы попасть на Землю.

Шан Цунг, воин, рожденный на Земле и подчинившийся Шао Кану, вскоре выиграл турнир. После множества побед он все же проиграл шаолиньскому монаху Кунг Лао. Карта стихий находилась в шаолиньских храмах, и Лао был одним из избранных, знавших о существовании карты и истории, которая в ней была записана.

Позднее один из трех хозяев турнира внезапно умер. Вскоре после этого Шан Цунг вернулся с Горо, принцем Внешнего Мира. Горо побил Кунг Лао, и Шан Цунг забрал его душу вместе с его мыслями и памятью. Горо победил еще в 8 чемпионатах, и ему оставалось победить еще один раз, чтобы Кан смог попасть на Землю.

Дабы наверняка обеспечить победу Кана, Шан Цунг заключил сделку с Куан Чи: он расскажет о местонахождении карты стихий в обмен на помощь Шиннока. Куан Чи согласился. Теперь Шиннок должен был забрать душу Синдел, наполнить ее злом и возродить на Земле – процесс, которому требовалось больше десяти лет для завершения. Как только Синдел возродилась на Земле, Кан смог войти в эту реальность, чтобы вернуть себе королеву – всё в обход правил турнира Смертельной Битвы.

Куан Чи получил карту, но не смог победить богов четырех стихий, которые охраняли Амулет. Тогда он нанял воина клана Лин Куэй со способностью использовать стихию холода. Тем не менее, после того, как Куан Чи получил заклинание Амулета и отдал его Шинноку, его очень быстро забрал назад ниндзя Лин Куэя, и оно вернулось в руки Рэйдена. Новое столкновение Шиннока с Рэйденом и Древними Богами было отложено до настоящего времени.

Горо не смог получить десятую победу для Кана, и управление Шан Цунга турниром пришло к концу благодаря воину Земли, представителю шаолиньских храмов. Шан Цунг вернулся к Кану, и его новым заданием стало заманить воинов Земли во Внешний Мир для боя.

Вскоре время пришло и Шиннок завершил процесс воссоздания Синдел. Кан ворвался в реальность Земли, медленно превращая ее в часть Внешнего Мира, и забрал души ее обитателей – всех, кроме бойцов, выбранных Древними Богами. Забрал души, но не их жизни. Шао Кан послал отряды убийц, дабы стереть избранных воинов с лица Земли. Он был ужасно близок к полному захвату Земли, но несколько выживших бойцов смогли его победить не без помощи тех, кто раньше был на его стороне. Результатом его падения явилось возвращение множества душ в их тела, а также обратного превращения Внешнего Мира в реальность Эдении. Позднее Шиннок смог войти в Эдению с помощью предательницы. Оттуда с помощью своей Армии Тьмы, возглавляемой Куан Чи, он начал

войну против истинных Древних Богов. Рэйден собрал людей и дружественных богов, чтобы сразиться с армией Шиннока.

ОБОЗНАЧЕНИЯ

UU – вверх;
FF – вперед;
DD – вниз;
BB – назад;
HP – удар рукой в голову;
HK – удар ногой в голову;
BL – блок;
LP – удар рукой в туловище;
LK – удар ногой в туловище;
Run – бег;
Start – старт.

Запись «удерживать LP (DD, FF, DD, FF), HK» означает, что вы должны нажать и удерживать LP, потом нажать DD, FF, DD, FF, потом отпустить LP и нажать HK. Иногда необходимо подержать клавишу в течение определенного времени. Так что, если что-то вдруг не получается, просто подержите клавишу подольше.

Сокращения для добиваний
вплотную – нос к носу;
подсечка – на расстоянии подсечки;
далеко – дальше подсечки.

УДАРЫ И ОРУЖИЕ

СТАНДАРТНЫЕ УДАРЫ

Их могут делать все персонажи.
HP – удар рукой в голову;
LP – удар рукой в туловище;
HK – удар ногой в голову;
LK – удар ногой в туловище;
LP (вплотную) – бросить противника;
LK (вплотную) – совершить ломающий кости удар (каждый боец выполняет его по-разному);
BB + LK – подсечка;
BB + HK – удар ногой с разворота;
DD + HP – апперкот;
DD + Run – поднять оружие или предмет с пола.

СТАНДАРТНЫЕ КОМБО

Система выполнения комбо в MK4 работает почти также, как и в MK3. У каждого бойца есть свои комбо, а также несколько стандартных наборов ударов. Ниже приведены комбо, которые действуют почти для всех персонажей.

HK, BB + HK	2 удара
HP, HK, DD + HP	3 удара
HP, HK, DD + HK	3 удара
HP, HK, BB + HK	3 удара
HP, HP, HK, DD + HP	4 удара

HP, HP, HK, DD + HK 4 удара
HP, HP, HK, BB + HK 4 удара

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

У каждого персонажа есть свое уникальное оружие. Но, тем не менее, каждый персонаж может использовать любое оружие. Вы можете взять оружие, выбитое у противника, и прекрасно использовать его. Очень удобно использовать оружие как предмет для метания: его удар отнимает у противника немало жизни. Чтобы кинуть оружие, надо использовать ту же комбинацию клавиш, что и для его взятия. Кстати, на многих уровнях лежат различные предметы (окровавленные человеческие головы и просто огромные камни), которые можно схватить и бросить, отчего они очень сильно могут повредить как вам, так и противнику. Старайтесь использовать их как можно чаще. Чтобы избежать попадания такого камня, нужно просто присесть – блок мало помогает. Удар отнимает приблизительно 15 % жизни.

ГЕРОИ

ФУДЖИН (FUJIN)

Более известный под именем Бога Ветра, Фуджин присоединился к Рэйдену как один из последних выживших Богов Земли. Их сторонники были побеждены в Небесной Войне между войском Шиннока и древними богами. Теперь он готовится к финальной битве между силами света и рожденными в аду воинами тьмы Шиннока.

Оружие – Crossbow (арбалет)

– Достать (оружие) – BB, BB + LP;

– Выстрел вперед – LP;

– Выстрел по диагонали – HP;

– Еще один выстрел по диагонали – BB + LP;

– Другая форма одежды – Start (LP + HP + HK) (производится на экране выбора героя: наведя курсор на нужного героя, нажмите нужные клавиши).

Приемы:

– Вращение-смерч – FF, DD + LP (держите LP, чтобы продолжать крутиться);

– Смерч на противника – FF, DD, FF + HP;

– Удар о землю (сразу после начала смерча) – BB, FF, DD + LK;

– Прыжок и удар коленом – DD, FF + HK;

– Удар сверху (в прыжке) – DD + LK.

Добивания:

– Вентилятор (делается в комнате с большими вращающимися вентиляторами) – DD, DD, DD, HK (всегда вплотную);

– Убить из арбалета – BL + Run (подсечка);
– Снять кожу – DD, FF, FF, UU, BL (далеко);
– Пещера Горо (делается в Пещере Горо) – BB, FF, BB, HP (всегда вплотную).

ДЖЕРЕК (JAREK)

Считается, что он последний член клана Кано «Черный Дракон». За Джереком охотилась Соня Блэйд за преступления против человечества. С появлением гораздо большей опасности Соня сфокусировала свои силы на новой угрозе, Куан Чи. Джерек же теперь дерется на одной стороне с Соней и воинами Земли, дабы победить Шиннока.

Оружие – Scimitar Sword (кривой меч);
– Достать – FF, FF + HP;
– Удар мечом сверху – HP;
– Удар снизу – LP;
– Вращение – BB + HP;
– Наскок – BB + LP;
– Другая форма одежды – Start (HK + HP + Run).

Приемы:
– Звездочка – DD, BB, + LP;
– «Пушечное ядро» (полет и вращение, удар всем телом) – BB, FF + LK;
– «Пушечное ядро» по диагонали – FF, DD, FF + HP;
– Сотрясание земли – BB, DD, BB + HK.

Добивания:
– Вентилятор – FF, DD, FF, HK;
– Выдрать сердце – FF, BB, FF, FF, LK (вплотную);
– Глаз-лазер – UU, UU, FF, FF, BL (далеко);
– Пещера Горо – BB, FF, FF, LP.

ДЖЕКС (JAX)

Когда Соня исчезла во время преследования последнего выжившего члена «Черного Дракона», майор Джексон Бриггс последовал за ней. Вскоре он узнает, что задание Сони привело их к битве с силами злого Древнего Бога. Это битва, в которой они должны победить, или же их мир погибнет в руках Шиннока.

Оружие – Club (дубина);
– Достать – DD, FF + HP;
– Удар от камеры – HP;
– Удар к камере (после удара противник смешно сползает по камере) – LP;
– Удар по голове – BB + HP;
– Удар-апперкот – BB + LP;
– Другая форма одежды – Start (Run + LP + BL).

Приемы:
– Наскок (Джекс катится по полу и ударяет рукой) – DD, BB + LP;
– Четыре броска – Сначала бросьте оппонента, а потом нажимайте HP, вплоть до 4 ударов;
– Сотрясание земли + энергетическая волна – FF, FF, DD + LK;
– Сломать спину – BL (при встрече с противником в воздухе).

Добивания:
– Вентилятор – FF, FF, BB, LK;
– Разбивание головы – BB, FF, FF, DD, BL (вплотную);
– Отрывание рук – зажать LK (FF, FF, DD, FF) (вплотную);

– Пещера Горо – FF, FF, BB, HP.

ДЖОННИ КЕЙДЖ (JOHNNY CAGE)

После поражения Шао Кана душа Кейджа смогла, наконец, отправиться в рай. С небес он увидел своих друзей, вновь вовлеченных в битву. Когда он узнает о войне, ведущейся против Шиннока, Кейдж находит Рэйдена, который помогает ему в воссоединиться со своим телом, и присоединяется к Лю Кангу в его приключении. Еще раз Джонни Кейдж оказывается на стороне воинов Земли.

Оружие – Scimitar Sword (кривой меч);

– Достать – FF, DD, FF, LK;

– Удар во вращении – HP;

– Взмах одной рукой – LP;

– Более мощный удар во вращении – BB + HP;

– Удар по ногам – BB + LP;

– Другая форма одежды – Start (Run + LP + LK).

Приемы:

– Удар промеж ног – BL + LP;

– «Теневое» скольжение – BB, FF + LK;

– «Теневой» прыжок по диагонали – BB, DD, BB + HP;

– Огненный шар понизу – DD, BB + LP;

– Огненный шар поверху – DD, FF + HP.

Добивания:

– Вентилятор – DD, DD, FF, FF, HK;

– Отрывание туловища – FF, BB, DD, DD, HK (вплотную);

– Апперкот – DD, DD, FF, DD, BL (вплотную);

– Пещера Горо – BB, FF, FF, LK.

КАЙ (KAI)

В бывшем член Общества Белого Лотоса, Кай обучился мастерству у величайших мастеров Азии. Он совершил путешествие на Дальний Восток после встречи со своим другом и союзником Лю Кангом в Америке. Теперь они снова объединились, чтобы помочь Рэйдену в его борьбе против Шиннока.

Оружие – Ghurka Kukhri (Гуркский нож);

– Достать – DD, BB + LP;

– Скольжение и удар – HP;

– Удар сверху – LP;

– Удар во вращении – BB + HP;

– Еще один удар во вращении – BB + LP;

– Другая форма одежды – Start (HP + BL + LK).

Приемы:

– Огонь сверху – BB, BB + HP;

– Огонь снизу – FF, FF + LP;

– Удар + полет по диагонали – DD, FF + HP;

– Ходить на руках (после этого у него появляются новые удары, но он не может прыгать) – BL + LK;

– Вращение (только при ходьбе на руках) – зажать LP;

– Вернуться в нормальное положение – BL.

Добивания:

– Вентилятор – FF, FF, DD, BL;

– Разрывание туловища – удерживать BL (UU, FF, UU, BB, HK) (вплотную);

– Огненный шар – UU, UU, UU, DD, BL (далеко);
– Пещера Горо – BB,FF,DD, HK.

ЛЮ КАНГ (LIU KANG)

По-прежнему бессменный чемпион Смертельной Битвы, Лю Канг путешествовал по миру Эдении, чтобы спасти принцессу Китану из мерзких объятий Куан Чи. Неудача постигает его, Лю возвращается на Землю и совершает попытку собрать вместе величайших бойцов Земли. В этот раз он делает это не только для того, чтобы спасти мир Китаны, но и чтобы помочь своему наставнику Рэйдену

Оружие – Flamberge («пламенеющий» меч, иначе – меч с волнистым клинком);
– Достать – BB, FF + LK;
– Удар снизу – LP;
– Быстрые взмахи мечом – быстрое нажатие HP;
– Выпад – BB + HP;
– Удар во вращении – BB + LP;
– Другая форма одежды – Start (HK + BL + LK).

Приемы:
– Огненный луч поверху – FF, FF + HP (можно делать и в воздухе);
– Огненный луч понизу – FF, FF + LP;
– Удар в полете – FF, FF + HK (можно делать и в воздухе);
– Велосипед – зажмите LK на 3 секунды, отпустите.

Добивания:
– Вентилятор – FF, FF, BB, LP;
– Дракон – FF, FF, FF, DD, BB, LK + LK + HK (подсечка далеко);
– Бросок и огненный шар – FF, DD, DD, UU, HP (вплотную);
– Пещера Горо – FF,FF,BB, HK.

КУАН ЧИ (QUAN CHI)

Свободный бродячий волшебник, достигший могущества в черной магии, Куан Чи использует свои способности для освобождения злого Древнего Бога Шиннока из его темницы в Небытии. В обмен на его услуги Шиннок обещал Куан Чи положение главного волшебника в его постоянно расширяющемся царстве.

Оружие – Mace Staff (боевой посох);
– Достать – DD, BB + HK;
Удар от камеры – HP;
Удар к камере – LP;
Удар сверху – BB + HP;
Апперкот – BB + LP;
Другая форма одежды – Start (HP + Run + HK).

Приемы:
Бросок – BL (в воздухе);
Зеленый череп – FF, FF + LP;
Забрать оружие противника – FF, BB + HP;
– Телепортация и топтание – FF, DD + LK;
– Быстрая подсечка в скольжении – FF, FF + HK.

Добивания:
– Вентилятор – FF, FF, DD, HP;
– Ломание ног – зажать LK, FF, DD, FF (вплотную);
– Имитация – UU, UU, DD, DD, LP (далеко);

– Пещера Горо – FF, FF, BB, LK.

РЭЙДЕН (RAIDEN)

Бог Грома возвратился на Землю после победы над Шао Каном, но обнаруживает новую угрозу в виде войск Шиннока, возглавляемых Куан Чи и атакующих Древних Богов. Из-за беспорядка на небесах Рэйден оказывается одним из последних Богов Земли. Он должен прийти на помощь другим Древним и положить конец жестокому правлению его старейшего врага.

Оружие – Wooden Mallet (деревянный молот);

– Достать – FF, BB + HP;

– Удар от камеры – HP;

– Удар к камере – LP;

– Удар по голове – BB + HP;

– Апперкот – BB + LP;

– Другая форма одежды – Start (LP + BL + HK).

Приемы:

– Выстрел молнии – DD, BB + LP;

– Торпеда – FF, FF + LK (можно делать и в воздухе);

– Телепортация – DD, UU.

Добивания:

– Вентилятор – DD, FF, BB, BL;

– Электрическая смерть – FF, BB, UU, UU, HK (вплотную);

– «Бледность» – DD, UU, UU, UU, HP (вплотную);

– Пещера Горо – FF, FF, DD, LP.

РЕЙКО (REIKO)

Когда-то генерал армии Шиннока, Рейко ведет войска тьмы в битву против Древних Богов. Будучи уже однажды убитым во время этого нападения, он заново рождается и примыкает к битве против сил Земли.

Оружие – Club (дубина):

– Достать – DD, BB, HP;

– Удар от камеры – HP;

– Удар к камере – LP;

– Удар по голове – BB + HP;

– Апперкот – BB + LP;

– Другая форма одежды – Start (Run + HP + LK).

Приемы:

– Бросить «звездочки» – DD, FF + LP;

– Телепортация – DD, UU (после телепортации нажмите BL, чтобы бросить противника);

– Перемещение вращением – BB, FF + LK;

– Удар ногой снизу – BB, DD, FF + HK.

Добивания:

– Вентилятор – DD, DD, BB, LP;

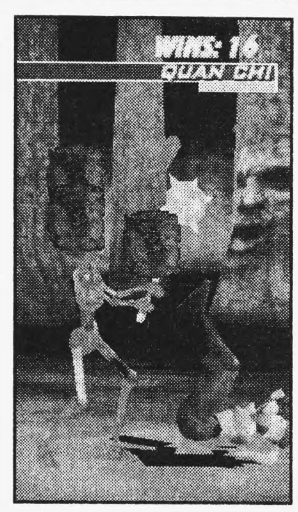
– Удар по туловищу – FF, DD, FF, BL + HK + LK + LP;

– Дождь из «звездочек» – BB, BB, DD, DD, HK (подсечка);

– Пещера Горо – FF, FF, DD, LK.

РЕПТИЛИЯ (REPNILE)

Генерал в армии Шиннока, Рептилия принадлежит к вымершей расе существ-рептилий. Он был заточен в Небытие за совершенный геноцид против несколь-



ких других видов существ. Будучи ответственным за смерть миллионов, Рептилия, как союзник войск зла, крайне опасен.

Оружие – Battle Axe (боевой топор);
Достать – BB, BB + LK;
Удар поверху – HP;
Удар понизу – LP;
Наскок и удар – BB + LP;
Вращение – BB + HP (держите HP для продолжения);
Другая форма одежды – Start (LP + BL + LK).
Приемы:
Кислотный плевок – DD, FF + HP;
Невидимость – BL + HK;
Наскок и удар – BB, FF + LP;
Суперпробежка – BB, FF, + LK.
Добивания:
– Вентилятор – DD, FF, FF, LP;
– Ломание шеи – HP + HK + LK + LP + UU (вплотную);
– Сжигание кислотой – UU, DD, DD, DD, HP (далеко);
– Пещера Горо – DD, DD, FF, HK.

СКОРПИОН (SCORPION)

В надежде привлечь Скорпиона как союзника в борьбе против Древних Богов, Куан Чи делает мертвому ниндзя предложение, от которого тот не может отказаться: жизнь в обмен на его услуги в роли бойца против Древних Богов. Скорпион соглашается, но сохраняет в тайне свои истинные мотивы.

Оружие – Claymore (длинный меч с широким клинком);
– Достать – FF, FF + HK;
– Удар поверху – HP;
– Удар понизу – LP;
– Удар по голове – BB + HP;
– Наскок и удар – BB + LP;
– Spinning Slash – DD + LP;
– Другая форма одежды – Start (HP + HK + BL).
Приемы:
– Гарпун – BB, BB + LP;
– Телепортация и удар – DD, BB + HP (можно делать и в воздухе);
– Бросок – BL (при встрече);
– Огонь – DD, FF + LP.
Добивания:
– Вентилятор – FF, FF, DD, DD, LK (вплотную);
– Огонь – BB, FF, FF, BB, BL (подсечка);
– Скорпион – BB, FF, DD, UU, HP (вплотную);
– Пещера Горо – BB, FF, FF, LK.

ШИННОК (SHINNOK)

Будучи заточенным в Небытии за преступления, совершенные против когда-то дружественных ему Древних Богов, Шиннок бежит из своей темницы с помощью Куан Чи. Затем с помощью некоего предателя он сумел захватить мир Эде-

нии. Оттуда он начинает войну против Древних Богов и ожидает случая отомстить Богу, заточившего его в Небытие, – Рэйдену.

Оружие – Nagimaki (посох с клинком на конце, уникальное восточное оружие);

– Достать – BB, FF, LP;
– Удар снизу – HP;
– Наскок и удар – LP;
– Укол – BB + HP;
– Удар от камеры – BB + LP;
– Другая форма одежды – Start (HP + BL + LP).

Превращения (Шиннок обладает всеми приемами персонажа, в которого он воплотился):

– Cage – DD, DD + HP;
– Fujin – FF, FF, BB + HK;
– Jarek – BB, BB, BB + LK;
– Jax – FF, DD, FF + HK;
– Kai – FF, FF, FF + LK;
– Liu Kang – BB, BB, FF + HK;
– Quan Chi – BB, FF, BB, FF + LK;
– Raiden – DD, FF, FF + HP;
– Reiko – BB, BB, BB + BL;
– Reptile – BB, BB, FF + BL;
– Scorpion – FF, BB + LP;
– Sonya – FF, DD, FF + HP;
– Sub-Zero – DD, BB + LP;
– Tanya – BB, FF, DD + BL.

Добивания:

– Вентилятор – DD, DD, BB, LP;
– Рука судьбы – DD, BB, FF, DD, Run (вплотную);
– «Давильщик» – DD, UU, UU, DD, BL (вплотную);
– Пещера Горо – UU, DD, BB + HP.

СОНЯ (SONYA)

После ее путешествия во Внешний Мир и почти полного уничтожения Земли Шао Каном Соня становится членом Агентства по Исследованию Внешнего Мира. Ее первое задание приводит ее к присоединению к Лю Кангу в его приключении и в помощи Богу Грома Рэйдену. Она должна выжить и успеть предупредить свое правительство о новой угрозе, принесенной Куан Чи.

Оружие – Blade Wheel (вращающиеся клинки);

– Достать – FF, FF, LK;
– Удар снизу – HP;
– Удар сверху – LP;
– Наскок и удар – BB + LP;
– Наскок и взмах – BB + HP;
– Другая форма одежды – Start (Run + HP + LK).

Приемы:

– Розовая энергия – DD, FF + LP;
– Бросок ногами – DD + BL + LP;
– Полет – FF, BB + HP;

– Велосипед по диагонали – BB, BB, DD + HK;
– Бросок – BL (при встрече с противником);
– «Колесо» – BB, DD, FF + LK.

Добивания:

– Вентилятор – DD, DD, BB, BB, HK;
– Поцелуй – DD, DD, DD, UU + Run (подсечка);
– Сжатие ногами – UU, DD, DD, UU, HK (подсечка);
– Пещера Горо – FF, DD, FF, HP.

САБ-ЗИРО (SUB-ZERO)

После поражения Шао Кана руками бойцов Земли клан воинов Саб-Зиро, известный как Лин Куэй, был распущен. Но с новой угрозой, принесенной Куан Чи, Ледяной Воин снова надевает семейный костюм, который когда-то носил его брат, первый Саб-Зиро. Он также хранит в секрете перешедшие к нему способности, которые, возможно, содержат ключ к победе над Шинноком.

Оружие – Freeze Wand (замораживающий жезл);

– Достать – DD, FF + HK;
– Удар от камеры поверху – HP;
– Удар от камеры понизу – LP;
– Апперкот – BB + HP;
– Наскок + замораживающий удар – BB + LP;
– Другая форма одежды – Start (Run + BL + HP).

Приемы:

– Заморозка – DD, FF + LP;
– Ледяная статуя – DD, BB + LP (можно делать и в воздухе);
– Скольжение – LP + BL + LK.

Добивания:

– Вентилятор – DD, UU, UU, UU, HK;
– Отрывание головы – FF, BB, FF, DD + HP + BL + Run (вплотную);
– Замораживание – BB, BB, DD, BB, HP (подсечка);
– Пещера Горо – DD, DD, DD, LK.

ТАНЯ (TANYA)

Будучи дочерью посла Эдении в новых мирах, Таня приглашает группу беженцев, покинувших их собственные миры, поселиться в Эдении, где они будут в безопасности. Но вскоре после того как королева Синдел пропустила эту группу сквозь портал, Таня узнает, что один из воинов-беженцев – ни кто иной, как свергнутый Древний Бог Шиннок. Портал же ведет прямо в реальность Небытия, и когда-то свободный мир Эдении теперь находится под властью Шиннока.

Оружие – Boomerang (бумеранг);

– Достать – FF, FF + HK;
– Удар по голове – HP;
– Бросок (бумеранг возвращается) – LP;
– Скольжение и удар – BB + HP;
– Бросок вперед и немного вверх – BB + LP;
– Другая форма одежды – Start (HK + LK + HP).

Приемы:

– Огненный шар – DD, FF + HP (можно делать и в воздухе);
– Огненный шар вниз по диагонали – DD, BB + LP (в воздухе);
– Кувырок и удар – FF, DD, BB + LK;

– Удар «Штопор» – FF, FF + LK.

Добивания:

– Вентилятор – BB, FF, DD, HP;

– Ломание шеи три раза – DD, FF, DD, FF, HK (вплотную);

– Поцелуй «завихрение» – DD, DD, UU, DD, HP + BL;

– Пещера Горо – FF, FF, FF, LP.

СЕКРЕТЫ

ИЗМЕНЕНИЕ АТРИБУТОВ

На экране выбора персонажа, поставив курсор на нужного вам героя, зажмите кнопку Start. Зажав кнопку Start, нажмите любую клавишу удара (рукой или ногой, неважно). Выбранный вами герой повернется к вам символом Инь-янь, а потом снова лицом. Это называется «одно вращение». Вращать можно до трех раз. С помощью вращений вы получаете или иную одежду, или иное оружие, или и то и другое. Ниже приведена таблица результатов вращений для каждого персонажа.

ДРАТЬСЯ ЗА МЯСО (MEAT)

Надо победить всеми персонажами, выбирая их с помощью иконки Group на экране выбора героя. Затем взять любой персонаж, и он превратится в Мясо. Мясо обладает всеми теми же суперударами, что и герой, которого вы выбрали.

ДРАТЬСЯ ЗА ГОРО (GORO)

Надо победить в чемпионате Шинноком. Войти на экран выбора героя, выбрать иконку «Hidden», используя Run, и, продолжая ее держать, нажать UU, UU, UU, LEFT, чтобы попасть на иконку с Шинноком. Затем нажать BL, по-прежнему не отпуская Run.

Приемы Горо:

– Огненный шар – FF, FF, BB + HP;

– Удар двумя руками – FF, FF + HP;

– Землетрясение – FF, FF, BB + HK;

– Телепортация и топтание – BB, FF, DD, DD + HK;

– Мощный апперкот – DD, DD, DD + HP;

– Пинок – BB, BB + HK.

ДРАТЬСЯ ЗА НУБ САЙБОТА (NOOB SAIBOT)

Надо победить в игре Рейко. На экране «Versus» (когда два выбранных героя смотрят друг на друга, а внизу есть шесть квадратиков) набрать код 012 012. Покинуть матч и вернуться на экран выбора героя. Выбрать иконку «Hidden», используя Run, и, продолжая ее держать, нажать UU, UU, LEFT, чтобы попасть на изображение Рейко. Затем нажать BL, по-прежнему не отпуская Run.

Приемы Нуб Сайбота:

– Огненный шар – DD, FF + LP (можно делать в воздухе);

– Телепортация – DD, UU (затем BL, чтобы бросить);

– Бросок – BL (при встрече с противником в воздухе);

– Достать оружие (коса Смерти) – FF, FF + HK.

ВЫБОР УРОВНЯ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Войдите в «Практику» (Practice) и выберите нужный уровень, на котором вы хотите начать бой. Начните бой в «Практике» и сразу же покиньте его. Начните игру для одного игрока, выберите нужный персонаж, и вы попадете на желанный уровень.

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТАВА ПРОТИВНИКОВ

Если вы хотите поменять состав врагов, которые будут вам противостоять в предстоящих боях, то, выбрав колонну с портретами врагов клавишами Вперед и Назад, нажмите клавишу удар рукой. Колонна повернется. Поворачивать ее (изменять состав врагов) можно, как вы понимаете, только три раза.

КОДЫ ДЛЯ ЭКРАНА «VERSUS»

Действуют, когда играют двое. Изменение картинок происходит нажатием клавиш LK, BL, LK.

Kode#1: 111-111 «Free Weapon» – Одно из орудий падает в центр арены в начале матча.
Kode #2: 100-100 «Throwing Disabled» – Игра без бросков и ломания костей.
Kode #3: 444-444 «Armed and Dangerous» – Начать игру с оружием в руках.
Kode #4: 666-666 «Silent Kombat» – Без музыки.
Kode #5: 050-050 «Explosive Kombat» – Последний удар взрывает проигравшего.
Kode #6: 222-222 «Random Weapon» – Начать с другим оружием, не с тем, с которым герой начинает обычно (оружие спрятано).
Kode #7: 123-123 «No Power» – Начать битву с совсем маленьким количеством жизни.
Kode #8: 555-555 «Many Weapon» – Оружие.

Персонаж	После одного вращения	После двух вращений	После трех вращений
Scorpion	Изменение одежды	Одежда Smoke, голый череп. Оружие: булава	Оружие: кривой меч
Raiden	Изменение одежды	Одежда из MK2. Оружие: колесо с ножами	Оружие: кинжал Кали
Kai	Изменение одежды	Оружие: посох Рэйдена	Одежда: очки мотоциклиста, кожаная куртка. Оружие: шипованная булава
Reptile	Изменение одежды	Одежда из MK2	Оружие: шипованная булава
Johnny Cage	Изменение одежды	Оружие: кинжал Кали	Одежда: деловой костюм. Оружие: пистолет.
Tanya	Изменение одежды	Оружие: ледяной посох	Одежда черного цвета. Оружие: молот
Reiko	Изменение одежды	Оружие: меч дракона	Оружие: арбалет
Jax	Изменение одежды	Одежда белого цвета. Оружие: гарпун	Оружие: кинжал Кали
Jarek	Изменение одежды	Оружие: деревянный молот	Оружие: деревянный молот
Quan Chi	Изменение одежды	Оружие: кривой меч	Оружие: арбалет
Fujin	Изменение одежды	Оружие: шипованная булава	Оружие: гарпун
Sub-Zero	Изменение одежды	Измененная одежда (без маски). Оружие: топор	Оружие: меч дракона
Shinnok	Изменение одежды	Оружие: широкий меч	Оружие: бумеранг
Liu Kang	Изменение одежды	Одежда для карате. Оружие: меч дракона	Оружие: меч дракона
Sonya	Изменение одежды	Оружие: кинжал Кали	Одежда лилового цвета. Оружие: булава

Kode #10: 060-060 «No Rain» – Дождь не идет на уровне «Wind World».
Kode #11: 002-002 «Weapon Kombat» – Оба игрока никогда не расстаются с оружием.
Kode #14: 020-020 «Red Rain» – Кровавый дождь на уровне «Wind World».
Kode #15: 010-010 «Maximum Damage Disabled» – Нет ограничения на максимальное повреждение при выполнении комбо.
Kode #16: 110-110 «Throwing and Max Damage Disabled» – Без бросков и без ограничения на максимальное повреждение.
Kode #17: 011-011 «Kombat Zone: Goro's Lair» – Начать игру на уровне «Goro's Lair».
Kode #18: 022-022 «Kombat Zone: The Well» – Начать игру на уровне «The Well».
Kode #19: 033-033 «Kombat Zone: Elder Gods» – Начать игру на уровне «The Elder Gods».
Kode #20: 044-044 «Kombat Zone: The Tomb» – Начать игру на уровне «The Tomb».
Kode #21: 055-055 «Kombat Zone: Wind World» – Начать игру на уровне «Wind World».
Kode #22: 066-066 «Kombat Zone: Reptile's Lair» – Начать игру на уровне «Reptile's Lair».
Kode #23: 101-101 «Kombat Zone: Shaolin Temple» – Начать игру на уровне «Shaolin Temple».
Kode #24: 202-202 «Kombat Zone: Living Forest» – Начать игру на уровне «Living Forest».
Kode #25: 303-303 «Kombat Zone: The Prison» – Начать игру на уровне «The Prison».
Kode #26: 001-001 «Unlimited Run» – Бесконечная энергия для бега.
Kode #27: 313-313 «Kombat Zone: Ice Pit» – Начать игру на уровне «Ice Pit».
Kode #xx: 321-321 – У героев очень большие головы.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Для сложности «Easy», на уровне Master 2.

ТАНЯ

Raiden Для того чтобы победить бога Грома, надо постоянно стараться сбить его апперкотом, а затем попасть в него огненным шаром. Затем заново пытаться повторить эту комбинацию. От его полетов лучше защищаться апперкотами, а не блоками.

Sonya Крайне сильный противник для Тани. Чередуйте апперкоты с суперударом «кувырок и удар», а также старайтесь сбить Соню огненным шаром.

Liu Kang Против него очень удобно использовать «Штопор», а также ломание шеи (LK вблизи). Таким образом чаще всего удается его нейтрализовать.

Reiko Его лучше всего бить ударом «кувырок и удар», заперев его при этом в углу, и не давать ему оттуда выйти. Также надо использовать апперкот, опасаясь при этом «звездочек».

Kai Кая достаточно легко можно забить, если постоянно использовать удар «Штопор», не давая ему встать и нанести ответный удар.

Jarek Его убить крайне легко, если стрелять постоянно огненными шарами. Но он очень любит перепрыгивать их, а посему вам надо вовремя использовать апперкоты. Также он любит уходить вбок и кидать «звездочки». Не старайтесь от них увернуться, потеряете инициативу.

Johnny Cage Та же ситуация, что и с Каем. Но Кейдж очень любит кидать предметы: как свое оружие, так и камни, валяющиеся вокруг.

Goro Этого полубосса можно убить только «Штопором», но ни в коем случае не давайте ему перехватить инициативу: он вас моментально покрошит на мелкие кусочки. Кстати, с помощью «Штопора» вы сможете избежать всех его суперударов.

Shinnok Абсолютно то же самое, что и с Горо. Вот только Шиннок любит уходить в сторону, но не обращайте внимания. Его удары крайне слабы, и посему вы сможете его уничтожить, даже если он начнет мощную атаку.

СКОРПИОН

Sonya Гарпун, НР, НР, НК, ВВ + НК – вот ваша формула победы в данном состязании.

Scorpion К сожалению, когда вы деретесь за Скорпиона, тактика победы, по крайней мере против первых противников, абсолютна одинакова. Читай предыдущий пункт.

Sub-Zero Все также, как и раньше, но вот только постоянно требуются апперкоты. И не особенно бегайте, иначе вы нарветесь на замораживающую статую.

Johnny Cage Против него абсолютно бесполезна старая связка ударов. С ним лучше всего справляться так: сидите в блоке, а в нужный момент наносите апперкот.

Jarek Используйте старый метод: связку ударов. Но в этот раз каждая ошибка может стоить вам проигранного раунда. Джерек очень любит уходить в сторону и делать «пушечное ядро».

Jax Все та же старая техника, только с периодическим использованием апперкотов. Но будьте осторожны: Джекс любит бросать оружие.

Tanya Старая техника. Старайтесь поймать ее на гарпун, когда она только начала вставать.

Goro Старая тактика. Но! Ни в коем случае не давайте ему перехватить инициативу – это моментально приводит к вашей смерти.

Shinnok Только старая тактика и постоянное движение. Очень опасный противник для Скорпиона. Он вам доставит немало неприятностей, и вам придется потратить не одно «продолжение».

САБ-ЗИРО

Для всех противников у Саб-Зиро припасена одна тактика: замораживать, а потом избивать при помощи комбо. Причем, если противник любит бегать вдали от вас, забрасывая огненными шарами, то лучше всего морозить его просто «Заморозкой», а вот если противник крайне активен, то тогда вам могут помочь только ледяные статуи (враги на них постоянно напарываются).

РЭЙДЕН

У Рэйдена, как и Саб-Зиро, есть отличная выигрышная тактика: вперемешку должны идти полет, выстрел, полет, выстрел, в крайнем случае апперкот. Если вы не будете допускать ошибок (то есть постоянно будете делать суперудары) и противник не сможет до вас добежать, можете считать, что вы выиграли. Вот только проявите крайнее внимание к Горо и самому Рэйдену, если тот будет вашим противником. С Горо лучше всего вообще непрестанно летать (иначе он вас затопчет), с Рэйденом же лучше всего сидеть в блоке и наносить апперкоты.

НУБ САЙБОТ

У Нуб Сайбота есть одно любопытное свойство: присев и поставив блок он становится почти непрошибаем. Этим-то и надо пользоваться: садитесь в блок и бейте апперкотами противников. С Горо же лучше всего работать телепортацией и броском. Шиннок забивается абсолютно так же, как и все остальные: сидя, блок, апперкот, блок, апперкот.

Александр Рытиков (PcDuck)

OF LIGHT AND DARKNESS THE PROPHECY

Разработчик	Tribal Dreams
Издатель	Interplay Productions
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	квест в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 или выше
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD-ROM – восьмискоростной
Прочее – 50 Мб свободного дискового пространства

Уже около семидесяти веков длится битва между силами Тьмы и Света. Раз в тысячу лет открываются ворота между разными мирами, и у любого существа, рискнувшего вмешаться в битву могущественных сил, появляется шанс спасти Землю и человечество. Если у вас хватит мужества, можете попробовать.

Вам в помощь на Землю была послана группа музыкантов, называемая The Millenium Fake Brothers, или MF'er. (Видимо, лучше никого под рукой не оказалось.) Они были посланы существом, известным под именем Master of Ceremonies, и вооружены семью устройствами, способными очистить Землю, остановить насилие, прекратить голод. К несчастью, музыканты потеряли эти устройства, и их захватил Лорд Тьмы. С их помощью он хочет устроить на Земле семь катастроф. Апокалипсис приближается!

Уважаемые господа – любители квестов. Вы не увидите здесь советов типа «поверните направо или налево, дерните пару рычагов, возьмите такую-то вещь и сделайте то и это». Я не в состоянии дать вам четкие рекомендации, как пройти эту игру. Она всякий раз разная. Каждый играющий столкнется с собственными трудностями. Цель этого опуса – помочь вам разобраться в хитросплетениях игры и объяснить вам, что делать, как и зачем.

УПРАВЛЕНИЕ

Чтобы подобрать любую вещь, достаточно до нее дотронуться, и она окажется в вашем инвентаре. Нажав правую кнопку мыши, вы увидите содержимое инвентаря. Удерживая правую кнопку, подведите курсор к требуемому предмету и нажмите левую кнопку. Предмет станет освещен сильнее. Теперь, нажав на клавишу Пробел, вы сможете использовать выбранный предмет. Когда курсор превращается в топающие ботиночки, вы можете двигаться в этом направлении. Когда курсор превращается в граммофон, вы можете, щелкнув левой кнопкой мыши, прослушать сообщение. Когда курсор превращается в ладошку, вы можете взять что-то или нажать на что-нибудь.

Каждый раз, когда вы сделали что-то важное, сохраняйте игру, так как погибнуть можно в любой момент.

Esc позволяет выйти в меню. Слева находятся кнопки сохранения и ввода игры и выход. Справа расположены кнопки возвращения в игру и выбор режима игры. Советую для начала поиграть в ознакомительном режиме и запомнить, что где находится. Потом это очень пригодится. Если вас очень достанет говорящий робот, нажмите левую кнопку мыши, и он заткнется.

Pause останавливает игру и время. Если вы хотите записать что-то или подумать, обязательно останавливайте игру.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Чтобы победить Лорда Тьмы и спасти Ангела, нужно освободить несколько призраков, являющихся слугами Лорда Тьмы. Как это сделать? Призраки выглядят как полупрозрачные маски, плавающие в воздухе. Каждый призрак при жизни был виновен в одном из смертных грехов, и нужно выяснить, какой грех кто совершил. Грехи таковы: обжорство (gluttony), похоть (lust), скупость (avarice), зависть (envy), гнев (anger), праздность (accidie), гордыня (pride). Всякому греху соответствует определенная комната. В ней описывается сущность греха. У каждого призрака есть своя вещь (артефакт). Также каждому призраку соответствует определенный цвет.

Очень много полезной информации можно узнать в комнате масок, которая находится в подземелье. Как туда попасть? Встаньте спиной к большому шару со звездами так, чтобы лифт, на котором вы спустились, оказался справа. Войдите в расположенные впереди крутящиеся двери, в туннеле поверните направо и нажмите на гигантскую маску, около которой вы оказались. Вы будете перенесены в комнату масок. Слева и справа расположены цветные звезды. При нажатии каждой будут появляться три маски. Цвет звезды соответствует призракам, чьи маски появились. Нажмите на каждую маску, и вы многое узнаете о ее владельце. Когда вся информация будет собрана, идите в комнату соответствующего греха и шаром определенного цвета взорвите артефакт призрака. Порядок освобождения призраков может быть любым.

При движении по улицам города вы будете находить разноцветные шары и небольшие пирамидки. Чтобы не прозевать их, после каждого шага смотрите по сторонам. Шары бывают красные, зеленые и синие. На втором и третьем уровне появятся еще черные шары. Одному призраку может соответствовать красный цвет (шар такого цвета есть), а другому – желтый (такого шара нет). Если одновременно взорвать красный и зеленый шары, получится желтый. Сочетание красного и синего даст фиолетовый шар, а сочетание синего и зеленого даст голубой. После использования шары исчезают из инвентаря. Они будут появляться примерно на тех же самых местах, где вы нашли их в первый раз. Если вам мешает призрак, то его можно прогнать взрывом шара. Чтобы успешно продвигаться по игре, держите в инвентаре хотя бы по два шара каждого цвета. Во время игры иногда раздается голос, говорящий: «У вас осталась одна минута, чтобы отправить призраки на Темный Остров, используя белый свет. Если вы этого не сделаете, наступит Апокалипсис».Чтобы получить белый свет, надо одновременно взорвать красный, синий и зеленый шары. Но делать это нужно только в таком положении, когда вы видите призрак, иначе взрыв не принесет результата, а шары пропадут впустую. Если на улице нет призраков, нужно пойти в любую комнату устройств и найти их. С помощью маленьких пирамидок-телепортаторов вы можете перенестись в разные места. Узнать, куда именно вам нужно, поможет карта, дающаяся вместе с игрой. Использование пирамидок очень удобно при дефиците времени.

В начале игры вы заметите, что некоторые комнаты пусты и в них нет ни призраков, ни их артефактов. Ничего, со временем они появятся. Унести артефакт из комнаты нельзя, если в ней находится призрак. Можно зайти туда тогда, когда призрак отсутствует, а можно прогнать его белым светом. Правда, артефакт тоже исчезнет. Нужно быстро дойти до большого шара на улице, встать лицом к нему так, чтобы сквозь него был виден лифт, и посмотреть наверх. Теперь надо дотронуться до соответствующей погасшей звезды. Вы увидите вспышку. Идите назад в комнату и возьмите появившийся артефакт. Лучше всего брать его непосредственно перед освобождением призрака, в противном случае призрак будет ходить за вами и мешать. Иногда вы будете видеть разноцветные вспышки. Это значит, что призрак, которому этот цвет соответствует, покинул комнату и вышел в город, и артефакт остался без охраны. Если встать около большого шара, осветить какой-нибудь артефакт, навести курсор под шар и нажать на граммофон, то можно услышать полезную информацию.

В игре существуют скрытые комнаты. Чтобы в них попасть, надо дотронуться до чего-то определенного. Когда вы находитесь на улице и стоите лицом к комнате гордыни, посмотрите направо. Эта звезда перенесет вас в комнату Эльдорадо. В радиоактивной комнате повернитесь налево и нажмите на звезду. Вы перенесетесь в комнату похоти. Когда войдете в офис, щелкните по звезде на столе – и попадете в комнату гнева. В военной комнате слева на стене находится звезда, которая перенесет вас в комнату праздности. Когда вы в первый раз попадете в зону земли, сделайте шаг вперед и посмотрите на стену слева. Расположенная там звезда перенесет вас в комнату скупости.

На первом уровне существуют места, закрытые для прохода. На втором и третьем уровнях некоторые места, доступные на первом уровне, становятся запертыми. При попытке пройти туда появляется маленький черный замочек. Если дотронуться до него, то голос назовет какой-нибудь предмет, необходимый для открытия замка. Это может быть и зеркало, и сигара. Найдите этот предмет и встаньте перед дверью. Осветите предмет и щелкните левой кнопкой мыши. Отпертая дверь больше не запрется. Поэтому предпочтительно избавиться от артефакта, иначе за вами будет ходить его владелец.

На третьем уровне среди артефактов попадаются черепа с цветными глазами. Брать их без крайней необходимости не следует, так как они принадлежат Лордам Тьмы. Если они поймают вас с черепом, у вас будут неприятности. Например, исчезнут все предметы из инвентаря. Если все-таки это произошло, лучше начать игру с последнего сохранения. Череп понадобится для открывания одной из дверей. Не забудьте избавиться от него сразу после использования. После того как вы освободите всех призраков (кроме тех, кому принадлежат черепа), идите в зеркальную комнату и решите загадку шара. Вы получите подсказку, если дотронетесь до черепов. Услышите вы примерно следующее: «синий идет перед красным». Таким образом, вы узнаете последовательность, в которой необходимо расположить разноцветные шары. Советую сохранить игру перед попыткой решить загадку.

После решения загадки щелкните по пирамиде – и вы перенесетесь на Темный Остров. Пройдите через главные ворота, поднимитесь по спиральной лестнице на самый верх. Найдите овальное зеркало. Дотроньтесь до замка на нем. Запомните, чем можно замок отпереть. За овальным зеркалом находится комната, в которой вы будете освобождать Лордов Тьмы. Сохраните игру. Возвращайтесь в город и идите в одну из комнат с устройствами, где находится один из Лордов Тьмы. Если артефакт находится без присмотра – возьмите его. Если Лорд Тьмы находится рядом, прогоните

его белым светом и сбегайте к большому шару. Итак, череп у вас. Хочется куда-нибудь спрятаться, да не можется. Придется некоторое время провести на улице. Подготовьте к использованию пирамидку для переноса в зеркальную комнату, осветив ее.

Теперь подойдите ко входу в зеркальную комнату. Ваша задача – внимательно слушать. Лорд Тьмы выдаст свое приближение или тяжелым дыханием, или дьявольским смехом. В этот момент используйте пирамидку. Теперь поспешите на Темный Остров. Поднимитесь по лестнице и войдите в комнату за овальным зеркалом. Осветите череп, соответствующий шар и нажмите клавишу Пробел. Одним Лордом Тьмы стало меньше. Так же поступите с остальными Лордами. Обязательно сохраняйте игру после каждого действия. Не забывайте брать пирамидку для переноса в зеркальную комнату. После освобождения всех Лордов Тьмы вы получите доступ в Тронный зал. Он расположен справа от овального зеркала. Там вам предстоит решить еще одну загадку шара. Чтобы узнать, как это сделать, вернитесь в комнату за овальным зеркалом. Освобожденные Лорды Тьмы подскажут вам решение загадки. Войдите в Тронный зал, повернитесь лицом к Ангелу. Она даст вам последнюю подсказку. Вам может показаться, что информации недостаточно. Просто расслабьтесь и подумайте. Если вы решили загадку правильно, Дьявол отпустит Ангела. Если неправильно – вас ждут печальные известия.

Если у вас нет желания выяснять необходимую информацию, то ниже приведен список призраков, их артефактов и грехов.

Mani, Брелок, Гордыня
Ivan the Terrible, Меч, Гордыня
Aleister Crowley, Крест, Гордыня
Dagmar Hirt, Скальпель, Гордыня
Osira, Цветок, Гнев
Tiplotezca, Сердце, Гнев
John Wayne Gacy, Клоунская Маска, Гнев
Tirinia, Веревочная Петля, Похоть
Anka, Веселый Роджер (скрещенные кости), Похоть
Wa-No-Te, Лошадь, Похоть
Serguis Orata, Устрица, Обжорство
Xuanchiquel, Ложка, Обжорство
Man of No Name, Счеты, Скупость
Droessus, Ожерелье (Венок), Скупость
Alfred Krupp von Bohlen, Пушка, Скупость
Raj, Клеймо, Зависть
Shaamra, Долото и Камень, Зависть
Zanazca, Зеркало, Зависть
Jimmy Ray Christian, Гитара, Праздность
Kooblooragong, Круглый Камень, Праздность
Piankhy, Квадратный Камень, Праздность
Heung Po-Chi, Кусок Шелка, Праздность
Caligula, Кинжал, Ночные Новости/Комната мучений (только на третьем уровне)
Carlos Marcello, Сигара, Ночные Новости/Комната мучений (только на третьем уровне)
Marie Antoinette, Кошелек, Комната Эльдорадо (только на третьем уровне)
Shakem Ben-Jamin, Овечья Шкура, Комната Эльдорадо (только на третьем уровне)
Cain/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Quechua/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Alexander the Great/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Amratus I/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Admah-Najeh/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Saman, Druid Priest/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове

Happy end (на что я очень надеюсь).

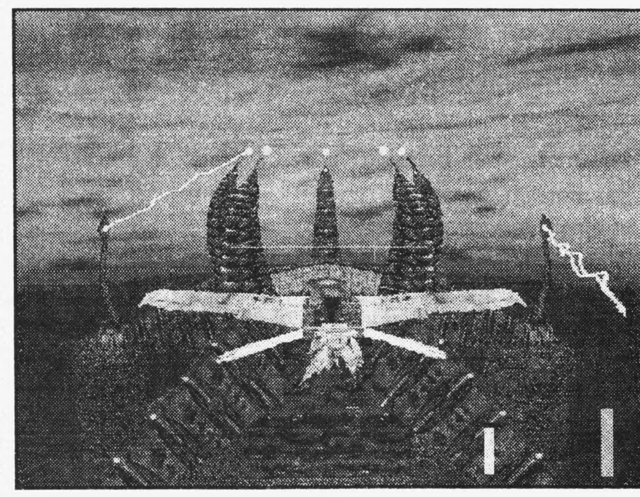
Nick Silin

OUTWARS

Разработчик	Singletrac
Издатель	Microsoft
Выход	май 1998 г.
Жанр	3D-action / аркада
Рейтинг	★★★★★★★★★☆
Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 133
Оперативная память	16Мб
Видеоплата	SVGA

На что похожа Outwars? Я бы сравнил ее с относительно древним MDK или совсем древним Die Hard (не Trilogy!). Но это по внешнему виду. А по самой концепции – так это просто вылитая Terra Nova (для тех, кто не слышал – Tie Fighter на ногах)... Вот так: Terra Nova + MDK + Multiplayer... прямо гремучая смесь какая-то!

Начну с главного, то есть с графики. Она, я бы сказал, более чем хороша. Поддержка 3Dfx, правда, с использованием Direct 3D (со всеми вытекающими отсюда последствиями). Полная трехмерность игры, что, однако, можно отнести скорее к обязанности создателей, нежели к плюсам движка. Очень радует наличие открытых пространств, после лабиринтов Quake все-таки хочется глотнуть свежего воздуха. Отдельно стоит сказать о монстрах. Они просто великолепны. То есть это вторая (первой была Creature Shock) игра, где некоторые монстры вызывают неподдельный ужас, смешанный с отвращением (вызванный, конечно, не уродливостью моделей, как это было в Jaggernaut'е). Чего стоит одна матка Гидронов, вылезающая из нароста на потолке, или Defender, щелкающий зубами перед лицом Outwarrior'а... да о чем там говорить, посмотрите сами! Однако, чтобы не создавать впечатление графической идеальности сего продукта, следует заметить, что в нем есть и несколько недостатков вроде проникновения монстров сквозь стены.



О звуке. Он тоже на хорошем уровне: крики, выстрелы, гаденький визг (свист, рык...) монстров – все как положено. «Глюков» вроде нет (да и какие могут быть «глюки» со

звуком?). Кстати, о музыке: Microsoft разорилась и выпустила Outwars аж на двух дисках, каждый из которых снабжен своей CD-музыкой, а дабы скучно не было, для каждого уровня отведен свой мотив...

Как никогда остро встал вопрос о многопользовательском режиме. Он есть! Более того, Outwars можно смело называть игрой, написанной исключительно под Интернет: несколько видов игры и свой собственный бесплатный сервер на www.zone.com. Единственный печальный факт – одновременно могут играть только восемь человек максимум, что, мягко говоря, устарело...

Играбельность. Она высока. При всех своих недостатках игра действительно способна привлечь внимание. Это доказано хотя бы вашим видавшим виды покорным слугой – после девяти часов непрестанной игры (в режиме Single Player – о Multiplayer'е речь не идет) играть хотелось еще... Это, пожалуй, может навести на размышления.

СЮЖЕТ

В течение многих веков люди развивались. Они исследовали отдаленные миры и стремились найти себе братьев по разуму. Однако на Земле закончились ресурсы, и людям пришлось-таки переселиться на те самые отдаленные планеты. А вот тут-то и случилась та ситуация, которая обычно называется «за что боролись, на то и напоролись», то есть, по закону жанра, на людей напали пришельцы, и им, людям, пришлось воевать с ними. Как со всем этим связаны вы? Ну, во-первых, вы землянин (надеюсь), а во-вторых, вы состоите в специальном отряде морской пехоты, называемом Дредноуты (Dreadnauts). Морские пехотинцы оснащены новейшим оружием, в их боевые костюмы внедрены самые последние разработки земных ученых. Настолько последние, что превращают каждого пехотинца в шагающий виртуальный танк. Ничто не может остановить Дредноутов, они идеальны для выполнения любого задания. Именно их, то есть и вас, и посылают на одну из планет, где, по слухам, колонисты натолкнулись на некую неизвестную силу.

GROUP MANEUVERS

Вот мы и добрались до Multiplayer'а. Это то, ради чего Outwars и создана. Играть можно где угодно, как угодно и когда угодно. Ваш покорный слуга предпочитает Internet Gaming Zone, созданную Microsoft и для ее же игр приспособленную. Зона эта абсолютно бесплатна (пока?), зарегистрироваться на ней легко, один минус – с завидным постоянством сервер IGZ отключается «для профилактики», что сообщается весьма юморным посланием – «сервер отключается через 10 минут»... Теперь о людях. Число играющих растет, и если раньше их было крайне мало (человек 10–12 одновременно), то теперь в IGZ их человек 30 сразу, а по выходным – все 50 (это, кстати, весьма и весьма неплохо).

Play on Mplayer – сыграть через Mplayer (разумеется, вы должны быть подключены к Интернету и зарегистрированы на www.mplayer.com). Регистрация бесплатная.

Internet TCP/IP Connection for Direct Play – создать свой собственный (или присоединиться к ранее созданному) сервер Outwars. Опять-таки необходимо подключение к Интернету.

Modem Connection for Direct Play – игра по нехитрому устройству, именуемому модемом.

Serial Connection for Direct Play – игра по нуль-модемному кабелю.

HOST GAME

Roster – список всех игроков и их состояние. Для того, чтобы началась игра, необходимо, чтобы все игроки были в состоянии «Ready». А для того, чтобы все игроки перешли в это состояние, надо, чтобы каждый из них нажал соответствующую кнопочку, находящуюся тут же.

Armory – оружейная палата. Здесь выбирают скафандр и оружие.

Teams – распределить всех игроков по командам. Это имеет смысл, если вы ведете командный режим игры (CTF или TW).

Battlefield – и вот нашли большое поле... Выбрать арену для проведения боевых действий. Печально, что нельзя использовать абсолютно все карты, которые были задействованы в игре.

Setup – установка.

Restrictions – ввести ограничения.

SETUP

Типы игры

Free For All – в сокращенном варианте FFA. Наиболее часто используемый режим. Все сводится к простому принципу «каждый сам за себя», или, как это выразили разработчики «стреляй, если оно движется, уворачивайся, если оно стреляет».

Система подсчета очков для FFA:

Regeneration On

+1 очко	за каждый процент нанесенных повреждений
-1	за каждый процент полученных повреждений
+25	за убийство оппонента
-25	за самоубийство

Regeneration Off

+1 очко	за каждый процент нанесенных повреждений
-1	за каждый процент полученных повреждений
+25	за убийство оппонента
-25	за самоубийство
+50 очков,	если вы остались последним из живых на поле боя.

Assassin – один из самых оригинальных режимов игры за всю историю Multiplayer'a. Вам дается объект (жертва), которую необходимо уничтожить, получив за это большую кучу очков. Особенно интересно с выключенным Regeneration.

Система подсчета очков для Assassin:

Regeneration On

Ваша жертва будет меняться, если игрок покинул игру или «пуля пролетела», а также после каждой вашей смерти:

+10 очков	за уничтожение жертвы
-1 очко	за самоубийство
+1 очко	за уничтожение другого игрока (не жертвы)

Regeneration Off

Каждому дается жертва в начале игры, у каждой жертвы, в свою очередь, есть своя жертва и т. д. Короче, вашей целью является игрок Б, а его целью – игрок В. Если ваша цель достигнута (игрок Б трагически погиб), вашей новой жертвой становится игрок В.

+10 очков	за уничтожение жертвы
-1 очко	за самоубийство
+1 очко	за уничтожение другого игрока (не жертвы)
+20 очков,	если вы остались последним из живых на поле боя.

Smear The Cyborg. Ваша задача – убить киборга. Последним в свою очередь становится тот, кто раньше других успел захватить некий Cyborg Ball. У киборга есть полный комплект оружия.

Система подсчета очков для Smear The Cyborg:

Regeneration On

+25 очков	получает простой игрок за уничтожение киборга
+10 очков	получает киборг за уничтожение простого игрока
+1	за каждый процент нанесенных повреждений
-1	за каждый процент полученных повреждений
-10 очков	за самоубийство.

Team War – командная игра. Как нетрудно догадаться, задачей всей команды вообще и каждого ее члена в частности является уничтожение наибольшего количества оппонентов.

Система подсчета очков для Team War:

Regeneration On

Выигрывает та команда, которая быстрее другой достигла лимита очков (устанавливать обязательно).

+25	за убийство члена вражеской команды
-25	за самоубийство или убийство члена своей команды
+1	за каждый процент нанесенных повреждений
-1	за каждый процент полученных повреждений.

Очки команды – это сумма очков всех ее членов.

Capture The Flag, или, проще, – CTF. Второй по популярности в Интернете (после DM) режим Multiplayer'а. Захват флага. Ваша цель – захватить флаг с базы противника и благополучно отнести его на свою. Обязательно, чтобы ваш флаг в этот момент также находился на вашей базе. От подобных заданий в Quake вариант в Outwars отличается тем, что перед переносом на вашу базу флаг еще полежит на том месте, где его уронили, в течение этак секунд 60-ти...

Система подсчета очков для CTF:

+1	за каждый процент нанесенных повреждений
-1	за каждый процент полученных повреждений
+10	за убийство противника
-10	за самоубийство
+10	за захват вражеского флага
+15	за его перенос на вашу базу.

Параметры игры

Player Regeneration – «воскрешение» игрока (после смерти, что логично).

Pickup Regeneration – восстанавливающиеся бонусы.

Allow tracker – система наведения. Весьма оригинальна игра с отключенными Tracker'ами... Как сказал один человек с IGZ: «It's different».

Allow Target I.D.'s – имена игроков под их фигурами.

Restrictions. Здесь вы можете установить ограничения на использование различных видов оружия, скафандров, задать уровень технологии и т. д.

ОРУЖИЕ

Огнестрельное оружие

Pulse Rifle. Стандартное оружие всех скафандров. Весьма радуют его относительно высокая скорострельность и, главное, бесконечные патроны. Всего в обойме 12 зарядов; когда вы их расстреляете, оружие будет автоматически перезаряжено.

Радиус взрыва: None
Повреждения: Low
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: High
Дальнобойность: 350 футов

Auto Rifle. Самое скорострельное оружие в игре. Рекомендуется использовать в качестве альтернативы P. R. и для воздушных боев. 180 патронов.

Радиус взрыва: None
Повреждения: Low
Повреждения брони: Low
Скорострельность: High
Дальнобойность: 250 футов

Flame Thrower – огнемет. Лучше всего использовать на коротких дистанциях во время наземных боев против легко бронированных групп Laborer'ов и Defender'ов.

Радиус взрыва: Special (зависит от частоты выстрелов)
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Constant (постоянный огонь, может регулироваться)
Дальнобойность: 100 футов

Flechette Cannon. Аналог дробовика. Стреляет несколькими зарядами сразу, поражая броню противника. С успехом может быть применено на коротких и средних дистанциях. Особенно хорошо против групп слабо бронированных врагов (пресловутые Laborer'ы и т. п.). 16 зарядов.

Радиус взрыва: None
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Medium
Дальнобойность: 180 футов

Gauss Cannon. Морские пехотинцы называют ее «Шепот». Самая мощное оружие. К тому же G. C. обладает самой большой дальнобойностью, что превращает ее в идеальное оружие снайпера. Недостаток – ограниченный боезапас (12 патронов) и очень низкая скорострельность. Рекомендуется применять против скоплений врагов на больших дистанциях.

Радиус взрыва: None
Повреждения: High
Повреждения брони: High
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 500 футов

Гранаты

Fragmentation Grenade – осколочная граната. Одна из базовых. Хорошо зарекомендовала себя как против групп, так и против отдельно стоящих врагов. Может использоваться как мортира, если необходимо преодолеть невысокие препятствия.

Радиус взрыва: 5 футов
Повреждения: High
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 425 футов

Napalm Grenade – зажигательная. При взрыве оставляет после себя огненную стену, держащуюся еще некоторое время. Прекрасно жжет как противника, так и ваших напарников, которые с чисто человеческим любопытством начинают бросаться в огонь, как только его увидят. Отсюда мораль – не берите N. G. на миссии с напарниками.

Радиус взрыва: Special
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 400 футов

Cluster Grenade Знакомое еще по Worms оружие. При взрыве разлетается на несколько мелких гранат, которые, в свою очередь, благополучно взрыва-

ются... Хорошо стрелять по небольшим группам противника.

Радиус взрыва: Special
Повреждения: Low
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 200 футов

ECM Grenade. Весьма оригинальная граната, не приносящая врагам никакого ущерба. Да-да, она просто отклоняет от курса все самонаводящиеся ракеты Гидронов. Применять, естественно, лучше против больших скоплений врагов.

Радиус взрыва: None
Повреждения: Special
Повреждения брони: None
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 800 футов

Ракеты

Rocket Pod. Базовое оружие. Весьма дальнобойное, без системы наведения. Тем не менее, это один из наиболее часто используемых в игре видов оружия. Количество зарядов – 20.

Радиус взрыва: 6 футов
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Medium
Дальнобойность: 600 футов

Guided Missile – самонаводящиеся ракеты. Незаменимая вещь во время воздушных боев и Multiplayer'a. Теряет след только после использования ECM или какого-нибудь очень крутого маневра (мертвая петля и т. п.).

Радиус взрыва: 4 фута
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 700 футов

Swarm Missile. В народе – просто «массовка». Вылетает две ракеты сразу, система наведения – чуть ухудшенная по сравнению с Guide Missile. Идеальны как для воздушного, так и для наземного боя. Единственное, что плохо – это 5 зарядов. Мало!

Радиус взрыва: 2 фута
Повреждения: Medium
Повреждения брони: Low
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 800 футов

Fuel Bonding Missile Очень мерзкая штуковина. Доступна только в Multiplayer'e. При попадании заставляет ваш Jet Pack терять топливо...

Радиус взрыва: None
Повреждения: Special
Повреждения брони: None
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 800 футов

Мины

Proximity Mine – стандартная мина. Наступили – взорвалась. Свои могут наступать сколько угодно. Единственным достоинством можно назвать обилие зарядов. Все остальное – ерунда.

Радиус взрыва: 10 футов
Повреждения: High
Повреждения брони: Medium
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 0 футов

Timed Mine. В простонародье – Satchel Charge. 10 секунд тикает, а потом взрывается. С душой взрывается. После себя не оставляет ничего, к тому же может с успехом применяться против вражеских юнитов.

Радиус взрыва: 50 футов
Повреждения: Extreme
Повреждения брони: High
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 0 футов

Remote Detonation Mine – детонатор. Гроза Double Click'a. Я из-за последнего погиб раз шесть, пока не отучился нажимать клавиши мыши быстрее, чем надо. Итак: первый щелчок мышью – положил, второй – взорвал.

Радиус взрыва: 25 футов
Повреждения: Very High
Повреждения брони: High
Скорострельность: Low
Дальнобойность: 0 футов

ВРАГИ

Последние лет этак тридцать намечается определенная тенденция. Я бы даже сказал, патология. Весь мир считает, что пришельцы в обязательном порядке должны быть мерзкими злобными тварями (это еще куда ни шло), непременно похожими на насекомых. Люди! Что вам сделали несчастные (пусть и отвратные) жучки? За что вы их так?

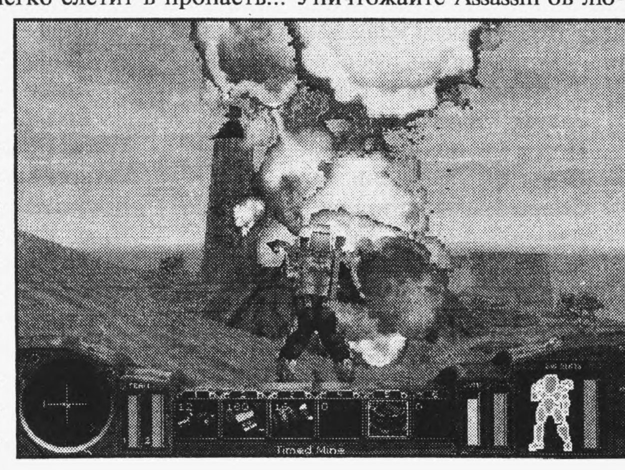
И вот в Outwars мы видим ту же самую картину: Миллиарды жуков-тараканов-недочервей захватывают планеты. Сделаны все эти монстры весьма странно, чтобы не сказать больше. Не соблюдено основное неписаное правило монстров всех игр жанра «action»: чем ближе, тем хуже. Здесь все наоборот – издали все эти жукообразные кажутся спрайтовыми уродцами, а вблизи – прямо-таки произведениями искусства.

Laborer – Рабочий. Самый слабый из всех Гидронов. Laborer'ы, как правило, вооружены стандартными Blaster'ами Hydran'ов, которые, мягко говоря, безвредны. Уничтожаются Laborer'ы с одного-двух-трех выстрелов Autocannon'a. Единственное, чем могут взять Laborer'ы, так это количеством – по одному они никогда не ходят...

Defender – Охранник. Его вы будете встречать постоянно, причем его внешний вид будет немного изменяться. Охранники бывают трех видов – пассивные, стационарные и активные. Пассивные охранники ничего особого не делают, просто стоят на месте и щелкают челюстями. Стационарные весьма метко стреляют из Swarm Gun'ов (самонаводящихся), но они не способны поворачиваться на 180 градусов... намек ясен? Активных вы узнаете сразу. Они бегают. Иногда на них надевают синие уздечки, и это служит признаком того, что данный монстр имеет Grenade Launcher...

Hopper – Бункер. Узнать их очень легко – они не ходят, а передвигаются маленькими прыжками... Ничем особенным не являются. Разве что, стреляя, не задевают броню и попадают прямо в ваше жесткое солдатское мясо... Расправляться с ними лучше всего ракетами (если есть), а делать это надо обязательно, иначе их самонаводящиеся Swarm Gun'ы не дадут вам покоя...

Assassin – Убийца. Вот поистине бич рода человеческого! Узнаете его легко – высокий и зеленый. Не подпускайте его к себе! Он может дать вашему подопечному такого пинка (в прямом смысле этого слова), что последний потеряет все цели из виду или, того хуже, легко слетит в пропасть... Уничтожайте Assassin'ов любыми способами.



Flyer – Летчик. Узнать Flyer'a несложно – это единственный летающий монстр... Его отличает очень непрочная броня и весьма неплохое вооружение. Очень нежелательно воевать с ним в воздухе – он гораздо маневреннеи вашего солдата. Поэтому – с земли его, да самонаводящимися!!!

Berserker. Самый опасный из всех рядовых монстров. Самая мощная бро-

ня, самое хорошее вооружение. Сам по себе он высокий, песочного цвета, в остальном – Чужой из одноименного кинофильма. Убивать его лучше быстро, что вполне естественно...

Royal Guards – Красные берсеркеры. Встретятся всего один раз. Не атакуйте их! Если они разойдутся, только хуже будет...

МИССИИ РЕЖИМА SOLO CAMPAIGN

Главное правило их прохождения – обратите внимание на синий ромб. Это то место, где вам надо быть. Поэтому, когда в игре нет лабиринта, а лишь одни открытые пространства с раскиданными посреди них навигационными пунктами (Navigation Point), ориентируйтесь на них.

Первая миссия

Вся миссия заключается в том, чтобы добежать до навигационной точки. Планету, где проходили учения, атакуют пришельцы, а вам надо как можно быстрее ее покинуть. В начале миссии повернитесь налево, где вы увидите синий ромб. Вперед!

OASIS

Первая миссия

Это тренировка прыжков с вашим Jet Pack'ом. Вам надо пропрыгать 14 башен. Врагов на этом уровне нет, лабиринтов тоже. Можно лишь дать несколько советов относительно Jet Pack'a.

1) Помните, что со временем топливо восстанавливается, поэтому старайтесь отдыхать на каждой башне столько, чтобы оно восстановилось полностью.

2) Прыгайте рывками, иногда отключая Jet Pack в воздухе – это значительно экономит топливо.

3) Старайтесь сначала набрать приличную высоту, а оттуда, отключив Jet Pack, парить вниз.

Вторая миссия

Тренировка стрельбы по мишеням. Вам надо снести несколько пассивных орудийных башенок, взорвать два сило (инопланетных хранилища) и уничтожить безобидный корабль. В начале уровня пропрыгайте по навигационным точкам на платформах до пещеры с мигающими фонарями. Расстреляйте фонари ракетами. Выйдите из пещеры. Следующий навигационный пункт находится на острове с двумя сило. Их следует взорвать часовыми бомбами.

Корабль, который вам предстоит уничтожить далее, расстреляйте из Autocannon, ракеты вам еще пригодятся. Когда его осколки растают в воздухе, рваните все оставшиеся турреты ракетами. Турреты здесь – это маленькие башни, из которых вверх уходят лучи света.

Третья миссия

Free For All. Вам надо подстрелить троих оппонентов. Это делается весьма просто. Первый нападет на вас сам сразу, как только вы появитесь. Его следует закидать осколочными гранатами, пятясь. Пока вы будете разбираться с этим, между остальными двумя стопроцентно завяжется дуэль, и один убьет другого. Летите наверх, к большому сооружению слева от вашей стартовой позиции. Туда же летит третий... Жизни у него даже меньше, чем у вас.

Четвертая миссия

Вас отправляют на маневры вместе с напарником. Когда вы достигнете второго навигационного пункта, рация начнет вопить, что на поле маневров напали

НЛО, что они убили всех и т. д. Спокойно. Все под контролем. Оставайтесь на навигационном пункте (это должен быть сило) и посмотрите на восток (параллельно левому берегу моря). Вы увидите приближающиеся корабли. Взорвите «звездочку» и летите на платформы слева от вас. Там приземлитесь на последнюю из них и ждите, когда за вами прилетит корабль.

Пятая миссия

Спасатели. Ваше задание – охранять корабль, разбившийся посреди джунглей Оазиса. Летите к нему (по навигацонным точкам). Уровень состоит из трех отсеков. Вы находитесь в первом; когда вы перелетите во второй, не обращайте внимания на монстров, летите в третий – к кораблю. На корабль нападают с трех сторон. Сначала – с юга (вы оттуда прилетели), затем из-за юго-западной скалы (слева от корабля). Вылетите за скалу и перебейте там всех. Монстры начнут нападать на корабль с востока, помните об этом. Монстров оттуда придет мало, но если о них забыть, корабль рванут в считанные секунды. Последняя волна агрессии начнется опять с севера, заминируйте подступы к кораблю с этой стороны – и все будет в порядке... Миссия пройдена.

Шестая миссия

Уничтожить три терморегулятора. Ба! Да это же уровень FFA! Летите внутрь того сооружения, о котором столько говорили. В конце концов, минуя монстров, вы добежите до реактора. Не пытайтесь взорвать его. Ваша цель – это регуляторы (они прикреплены к реактору высоко сверху, напоминают по виду вытянутые бочки). Когда вы их взорвете, наступит время делать ноги... Главное – это помнить дорогу. Если с вашей памятью все в порядке, забегите в нишу рядом с тем местом, где вы стартовали, и считайте миссию пройденной.

Седьмая миссия

Ваша задача – захватить два прототипа крыльев для боевых костюмов. Они лежат на эскалаторе. Чтобы тот заработал, вам надо бежать вперед до упора, где вы в результате упадете вниз. Развернитесь на 180 градусов и бегите вперед. Возьмите ключ-карту. Поверните назад к первой шахте, поднимитесь на Jet Pack'е до ближайшей двери, зайдите в комнату – и сразу же направо от двери вы увидите платформу. Наступите на нее и не сходите. Далее все, что требуется от настоящего солдата – это умение жать на курок.

ANUBIS

Первая миссия

Ваша задача – собрать информацию о выживших колонистах. На этом уровне вы впервые встретите Assassin'ов (см. выше). Все, что требуется от игрока – это летать по навигационным пунктам, время от времени посматривая на спрайтовые трупы бывших хозяев планеты. Зрелище, конечно, не самое приятное (спрайты все-таки), но что делать... Когда вам останется найти лишь двух колонистов, запомните: как только вы подходите к трупу, за ним откроются двери и оттуда выскочат Hydran'ы.

Вторая миссия

Теперь придется немного подышать песком, чтобы взорвать пять сило. Они бывают двух видов: конусообразные и не конусообразные. На конические сило требуется одна Timed Mine, а на не конусообразные – две (такой сило будет всего один). На этом уровне вы столкнетесь с обилием Flyer'ов – оставьте их напарнику. Также на этом уровне вы увидите много пушек инопланетян. Постарайтесь не попадать под их огонь. Расстреливать же их одно удовольствие: несколько залпов из Autocannon – и башенки нет.

Третья миссия

Здесь вы впервые поймете, как же это плохо – быть птицей с плохо настроенным контролем... Вам предлагают надеть те самые крылья, которые вы благополучно спасли с Oasis. Летать на них, мягко говоря, неудобно, но, к несчастью, придется привыкать – без них миссию не пройти. Кстати, несколько практических советов о крыльях.

Не приближайтесь к земле, крылья могут весьма лихо отвалиться.

Учтите, что контроль инвертирован, т. е. вверх – это вниз и наоборот.

В начале уровня летунов перебейте ракетами. Иначе с ними не справиться. Defender'ы тут будут с самонаводящимися ракетами, поэтому стрелять по ним лучше из Autocnnon'a. Чтобы уничтожить Missile Defence, скиньте на турреты Timed Mines... Если возникла проблема боеприпасов, уничтожьте пару танков из тех, что в великом множестве разбросаны вокруг Missile Defence. Теперь ждите своего корабля и готовьтесь к фейерверку...

Четвертая миссия

Все, что от вас требуется – это всего лишь достичь навигационного пункта альфа и удержать его...

Что ж, бегите вперед. Когда вы минуете две машины, увидите двух Defender'ов, стоящих в отдалении. Взорвите их ракетами и спуститесь вниз со скалы, по которой шли, – найдете подкрепление... Когда вы дойдете до сооружения, напоминающего красный сталактит, спуститесь вниз и идите на навигационный пункт. Приготовьтесь к худшему. Вам предстоит выдержать мощнейшую атаку всех типов юнитов, доселе вами виденных.

Пятая миссия

На этом уровне вам предстоит убить одну из королев пришельцев.

В начале уровня надо идти вперед, к отверстию в полу. Прыгните вниз, еще вниз... вы упали в воду. Вам надо плыть вперед, чтобы вылезти из воды в большом темном зале с подвешенными к потолку платформами. Попрыгайте по ним, ориентируясь по выстрелам. Платформе на третьей по счету вы встретите саму королеву. Забросайте ее гранатами. Постарайтесь перед боем с королевой расчистить все ближайшие площадки – туда надо будет приземляться, чтобы восстановить Jet Pack.

RAGNAROK

Первая миссия

На этот раз вы должны проложить путь своему кораблю.

Бегите на навигационную точку. Там вы встретите девушку, приятную во все отношениях, по кличке La Diabla. Вместе с ней вы должны благополучно долететь до следующего навигационного пункта, где совершенно не к месту возникнет каменная стена. Положите три часовые мины. Миссия выполнена.

Вторая миссия

Сделайте ручкой La Diabl'e – ей предстоит пасть смертью храбрых. Ваша задача – уничтожить ионную пушку.

Летите вперед, через всех врагов, отвлекаясь лишь на дозаправку Jet Pack'a. Когда вы достигнете навигационного пункта, смело прыгайте в дыру, взяв наизготовку Timed Mine. На вас нападет множество Assassin'ов. Киньте в середину зала мину и считайте местность безопасной. Затем бегите по длинному (он только один) коридору. Вы увидите генератор силового поля. Залетите внутрь, минуя си-

нюю звездочку (я на нее не напарывался, но что-то ее вид доверия не внушает). Положите три мины и улетайте наверх, к пушке.

На пушку также надо скинуть несколько Timed Mine. Когда ее не станет, миссия закончится.

Вы спросите, причем тут почившая в бозе La Diabla? Просто ее, скорее всего, прикончат где-нибудь, пока вы будете лететь вперед, минуя врагов.

Третья миссия

Проста до ужаса. Посреди игры! Такое! Вам надо перебить всех монстров возле разбитого корабля.

Сначала обегите все навигационные пункты, а потом заберитесь на сам корабль. Перебейте всех там и посмотрите на гору слева от него – увидите недостающие жертвы.

Четвертая миссия

В отличие от предыдущей, эта миссия скорее сложна, чем проста.

Падайте вниз и влево до упора. Зайдите в дверь с зеленой лампочкой.

Если на двери зеленая лампа, значит, дверь легко открывается.

Если на двери красная лампа, значит, войти в нее нельзя никак.

Если на двери белая лампа, надо выстрелить по ней – и дверь откроется.

Бегите до навигационного пункта. Когда вам наконец скажут, что вы взломали компьютер охранной системы, выбейте решетку над компьютером и идите в образовавшуюся дыру. Падайте до ближайшего разветвления и заходите в него. Пройдите вперед и вниз к решеткам (над вентиляторами) и идите к правой решетке. Спуститесь до самого вентилятора и выбейте еще одну сетку. Подойдите к капитану и возьмите ключ на полке слева от него. Поднимайтесь наверх, к левой решетке (через одну от вентилятора). Там вы увидите новую решетку. Выбейте ее, пройдите по образовавшемуся коридору, и в результате выйдете к открытому пространству с отверстием под потолком. Зайдите в это отверстие. Когда вы выйдете к главному двигателю (а это оранжевое чудо именно так называется), идите вниз, в ров перед двигателем. Со дна рва идите на северо-запад и зайдите в дверь. Там, среди перевернутых компьютеров, будет лежать нужный вам диск. Выходите обратно и прямо возле двери убейте появившегося монстра.

Пятая миссия

Пришло время защищать. На этот раз – траки от наших инопланетных друзей.

Сначала они нападут на скопление грузовиков возле разбитого корабля. Когда эта атака будет отбита, последует нападение на «Катюшу», мирно стоящую слева от грузовиков. На «Катюшу» будут нападать Flyer'ы; возможно, она даже сама отобьется. Самое интересное начнется, когда прилетит вражеский Dropship: его надо сбить в полете, иначе... Второй Dropship прилетит, когда уже отчалит второй земной корабль с грузовиком на борту. Второй Dropship также надо снять еще в воздухе.

Шестая миссия

Опять главный двигатель. На этот раз его надо взорвать. Бегите к нему по уже известному пути. Только на этот раз надо подбежать к самому двигателю, чтобы заложить под него мину (ваше вмешательство в процесс закладывания не требуется). Затем – в левый верхний угол от двигателя. По коридорам летите к навигационному пункту, а когда выберетесь, поднимитесь под самый купол, к эмблеме.

Седьмая миссия

Ура, мы берем в плен главного гада... В начале миссии вы увидите кучку Laborer'ов, стреляйте по ним немедленно! Они могут включить сигнализацию, и

тогда – прощай, Земля! Уровень очень и очень линейный. Главное – помните основное:

– о сигнализациях – это диски, ввинченные в пол,

– о том, что Mastermind ни в коем случае не должен пострадать!

Восьмая миссия

Нашим инженерам необходимо попасть к воротам жилища второй королевы.

Ваша задача проста – лететь рядом и постреливать по монстрам, коих немного... Лететь все время по прямой.

Девятая миссия

Ваша задача – убить вторую королеву. Залетите к ней в пещеру и начинайте стрелять. Не нападайте на красных монстров – это чревато последствиями. У королевы есть особое свойство – язык; когда она его высовывает, соглашаешься с тем, что монстры бывают очень мерзкими. Если вы попадетесь королеве на язык – это конец...

DEADWORLD

Первая миссия

Задание – защитить реактор от монстров.

Бегите в зеленую дверь, налево, налево и прыгайте вниз до упора. Выбегайте. Вперед и дальше по коридору. На выходе встретите двух монстров. Будьте к этому готовы. Также здесь вы увидите Shreder'ов – некое подобие гусеницы с шипами на хитиновом панцире.

Вторая миссия

Deja vu – история повторяется. «Да это же та самая карта, на которой я крылья переправлял!» – скажете вы. И правда. Только порушили тут все звери, камня на камне не оставили...

На этот раз надо бежать вперед, через бывший зал с крыльями. Прыгайте вниз, в шахту, поворот на 180 градусов, вперед, вниз, к открытому пространству с водой внизу. Падая вниз, заберитесь на предпоследний этаж. Войдите в дверь, возьмите все, что можно, из комнаты. Теперь возвращайтесь обратно.

Третья миссия

Ваше задание – уничтожить пять Heat Sinker'ов, расположенных вокруг базы. Heat Sinker – это маленькие башни, стоящие на островках земли за стенами базы. Две из них расположены внутри холмов, но это ерунда. Для того чтобы войти в холм, расположенный ближе всего у стены, надо просто обежать его слева и заметить огромную трещину. У другого холма трещина со стороны самой стены. Когда все пять Heat Sinker'ов будут взорваны, летите в центр базы, в открывшуюся дыру.

Четвертая миссия

Падайте вниз, до эмблемы Outwars. Эмблема откроется, и вы должны будете забежать под некое сооружение в юго-западном углу комнаты. Затем убейте босса. Это просто – он неповоротлив. Прыгайте еще ниже.

Вот и все... на прощание хочется повториться: «если оно движется, стреляй, если оно стреляет, уворачивайся».

Gobzik

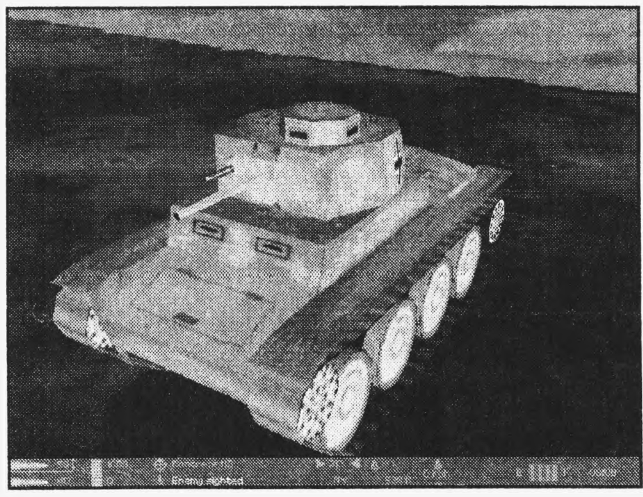
PANZER COMMANDER

Разработчик	Ultimation
Издатель	Strategic Simulations
Выход	июнь 1998 г.
Жанр	Танковый симулятор
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная среда	Windows 95, 98, NT 4.0
Процессор	Pentium 166 и выше
Оперативная память	24 Мб и выше
Привод CD-ROM	четырехскоростной
Видеоплата	2 Мб SVGA (рекомендуется 3Dfx)
Место на жестком диске	135 Мб

Танк – механизм разрушения, порожденный войной. Он задуман, сконструирован и сооружен для того, чтобы побеждать на поле боя. По определению танки – это мобильные боевые машины на гусеничном ходу, несущие смертоносное орудие на передний край сражения. Танк позволяет внезапно вступить в борьбу и в нападении разгромить врага. История их началась в Первую мировую войну, когда на западном фронте первые в мире английские танки прорвались через заграждения из колючей проволоки, а последней известной операцией стала «Буря в пустыне», когда благодаря танкам был освобожден Кувейт.

Совершим небольшой экскурс в историю. В 1916 году в войне с немцами действия британских солдат были скованы шквальным огнем со стороны противника. Поэтому английскими военными учеными были разработаны машины, оборудованные несколькими пушками и пулеметами и способные везти боеприпасы на поле боя. Целью их создания также было преодоление окопов, чего не могли сделать обычные, колесные броневики.



Производство танков держалось в таком строжайшем секрете, что рабочим говорили, будто они собирают водные перевозчики. Именно таким образом к ним прилипло название «танки».

Танки всегда оставались главным средством ведения решительного боя на поле битвы. Работы по уничтожению танков ведутся с момента их появления, но, несмотря на

это, никакое другое оружие и по сей день не способно заменить их в бою. Одно из современных справедливых утверждений гласит: армии выигрывают сражения только в том случае, если их танки превосходят танки противника.

Фирма Ultimation – разработчик этой игры – решилась наконец-то сделать переворот в создании модели танка в симуляторах такого типа. Вы сможете созерцать почти все составляющие его ходовой части (кроме несущих тяг, с помощью которых колеса крепятся к корпусу, и рессор) в объеме и наслаждаться результатами их функционирования.

Теперь ваш виртуальный танк способен ехать по пересеченной местности, плавно покачиваясь на неровностях. Но не думайте, что ваш гусеничный монстр с легкостью влезет на крутые склоны, угол наклона которых порой достигает со-

УПРАВЛЕНИЕ

вверх	– прибавить газ;
вниз	– убавить газ;
Del	– нажать на тормоз (одно нажатие – сброс газа, двойное – резкий тормоз);
End	– вперед/назад;
~ (тильда)	– нет газа;
1	– 1/10 газа;
2	– 2/10 газа;
3	– 3/10 газа;
4	– 4/10 газа;
5	– 1/2 газа;
6	– 6/10 газа;
7	– 7/10 газа;
8	– 8/10 газа;
9	– 9/10 газа;
0	– полный газ;
NumPad 1	– посмотреть влево;
NumPad 3	– посмотреть вправо;
NumPad 7	– посмотреть вверх;
NumPad 9	– посмотреть вниз;
+ (доп.кл.)	– увеличить масштаб;
- (доп.кл.)	– уменьшить масштаб;
C	– смотреть вперед;
V	– переключиться на обзор другого танка;
R	– выйти из режима обзора;
F1	– вид снаружи;
F2	– вид из люка башни;
F3	– вид из прицела;
F4	– вид из верхнего прицела;
F5	– вид механика;
F6	– вид артиллериста X2.5;

F7	– вид артиллериста X5;
F8	– вид пулеметчика;
NumPad 4	– повернуть башню влево;
NumPad 6	– повернуть башню вправо;
NumPad 2	– пушку поднять;
NumPad 8	– пушку опустить;
NumPad 5	– пушку выровнять по центру;
Tab	– выбрать следующую цель;
Caps Lock	– выбрать предыдущую цель;
N	– выбрать ближайшую цель;
S	– выбрать ближайшую возле орудия цель;
Page Up	– дальномер вверх;
Page Down	– дальномер вниз;
Space	– выстрел снарядом;
L Ctrl	– выстрел из пулемета;
F	– изменить построение взвода;
H	– приказ взводу: «Не стрелять»;
E	– приказ взводу: «Стрелять по желанию»;
M	– приказ взводу: «Остановиться и ждать»;
T	– приказ артиллеристу: «Следить за целью»;
G	– приказ заряжающему: «Сменить тип снарядов»;
D	– смотреть по направлению;
A	– приказ водителю-механику ехать на место назначения;
Esc	– покинуть миссию;
Ctrl + P	– снять картинку.

рока пяти градусов. Здесь уже начинает работать не только красота, но и физика этого виртуального мира. Объемные гусеницы танка начнут пробуксовывать, а потом он, увлекаемый своим весом, медленно сползет вниз.

Да, поведение машины теперь меняется в зависимости от поверхности, по которой вы едете, будь то дорожное покрытие, снег, грязь, песок или неровная поверхность у края перелесков (она уменьшает скорость почти до минимума). Добавлено также много всяких эффектов, присущих только танку: прыжки с высоких кочек на скорости и мощное, тяжелое приземление снова на гусеницы; способность не дрогнув сносить деревья, дома, кирпичные орудийные укрепления (доты) и пр.

В общем, сегодняшние танковые симуляторы (так же, как и все остальные 3D-игры) начинают избавляться от всякого рода пикселей (плоскостей) и обзаводиться стопроцентным 3D. Panzer Commander – первый подобный симулятор, дающий более полное представление о поведении танка, пусть даже и не самого современного.

СОВЕТЫ

View vehicles – это такой полезный пунктик в меню. Во время боев вам придется встречаться с техникой как своей, так и вражеской армий. Поэтому, чтобы после уничтожения противника, вы в азарте игры случайно не разнесли в клочья и танки своей армии, вам предлагается просмотреть подробную (вплоть до указания скорости, веса, цвета и пр. данного механизма) инструкцию к каждой военной единице любой из четырех армий.

Прицеливание на застроенной домами и занятой непроходимыми лесами местности. У вас есть возможность спрятаться за небольшими лесочками и строениями. Помните, врагу также требуется время на перезарядку орудия и прицеливание. Поэтому в схватке с несколькими танками спрячьтесь так, чтобы у вас была дуэль только с одним из них. Спрячьтесь и дождитесь, пока тот выстрелит. После этого вылетайте из своего укрытия на ровное место (чтобы избежать скатывания вашего танка во время прицеливания), тормозите и жмите Т. В случае промаха постарайтесь прибавить газу, и на скорости снова дайте врагу возможность промахнуться. После этих маневров найдите ровное место и повторите операцию прицеливания.

Прицеливание на местности, отличающейся большим количеством холмов и оврагов. Постарайтесь держать среднюю скорость движения, так как цель может появиться из-за холма так же внезапно, как вы из оврага. В случае вашего обнаружения противник пойдет посмотреть, кто же там прячется, и еще неизвестно, кто кого одолеет. Но если вы, выглянув, заметите аппетитный борт какого-нибудь «Тигра», вам и этого будет достаточно для его умерщвления. В таком случае и самому приятно навести прицел и нажать на гашетку.

Прицеливание на открытой местности. В бою, где вокруг не растет ничего, а поверхность земли в данном месте не обременена большими углублениями и возвышенностями, вести атаку будет сложнее. Вам придется пользоваться тем, что противник стреляет не только по вам, но и по вашим товарищам по казарме. Здесь прицеливание желательно делать на скорости и по близко расположенным целям: когда артиллерист замечает цель, вы на ходу жмете Т и к концу поворота башни останавливаетесь. Он стреляет. В случае такого прицеливания около 50 % всех попаданий происходит с первого раза (в зависимости от дальности).

Если укрепленный дот или еще какое-нибудь орудийное укрепление находится на вершине холма с крутыми склонами, то не старайтесь влезть на него в лоб с разгона: танк тяжел и пробуксовка с последующим перегревом двигателя вам гарантирована. Въезжать на него надо под углом к горизонтальной плоскости, то есть сначала влезть на него одной гусеницей, а потом достичь вершины, поднимаясь по спиральной траектории.

В каждом танке, командовать которым вы будете, существует два вида снарядов: бронебойный и фугасный. Первый применяется против бронетехники, включая металлические укрепленные доты (небольшой серого цвета цилиндр с прямоугольными вырезами для стрельбы) и грузовики; второй – для стрельбы по сооружениям из камня (орудийные укрепления и доты из кирпича, дома и т. п.), включая грузовики, которые, в отличие от танков, не славятся мощностью брони. И вообще, стрелять фугасными по танкам, а бронебойными по домам – пустая трата времени и снарядов!

В управлении танком не забывайте, что двигатель у вас не вечный, и на максимальных нагрузках он может работать без перегрева максимум минуты полторы. Поэтому останавливайтесь на несколько десятков секунд, давая ему хотя бы небольшую передышку.

Не советуем вам во избежание повреждения гусениц прыгать с вершин крутых склонов на полной скорости. Это, конечно, не выведет ваш танк из строя, но обездвижит его полностью, что тоже не очень хорошо.

Если вам не нравится какой-нибудь кирпичный дот или дом, не обязательно тратить на него боеприпасы. Просто держите курс прямо на него, и он погибнет под вашими гусеницами.

В некоторых миссиях вам придется пользоваться вспомогательным указателем, который вы увидите на вашей игровой панели, где отображаются многие сообщения. Этот указатель расположен над компасом и показывает курс на точку вашего назначения. Он не даст вам заблудиться, если вы будете следовать в указанном направлении. Между его стрелками вы увидите угол поворота вашего танка.

Если точки назначения пройдены и все противники уничтожены, как вам кажется, то нажмите Esc и посмотрите на строку снизу. Если там написано «Failure», то миссия еще не выполнена, а если «Objectives Met», то поздравляем вас, она успешно завершена.

ПРОХОЖДЕНИЕ (КАРЬЕРА)

Игра состоит как бы из двух частей: одиночные миссии (40 миссий за четыре стороны – немцы, русские, англичане и американцы) и Карьера (куча миссий за две стороны – русские и немцы). Поскольку одиночные миссии нужны больше для тренировки, мы не будем останавливаться на них подробно. Во время их прохождения вам будет представлен весь букет ситуаций, встречающихся во время Карьеры (по задумке вам будет после этого уже не так страшно умирать). В зависимости от миссии вы сможете посидеть во всех танках каждой из четырех армий. Прохождение одиночных миссий не принесет вам никаких наград, поэтому, закончив успешно одну из них, не надейтесь на повышение в звании.

После тщательных тренировок в одиночных миссиях вы уже как профессионал можете принять участие в настоящих сражениях (Карьера). На выбор вам дается две армии: немецкая и советская. В зависимости от того, на каком танке вам больше понравилось кататься, вам будет предоставлен выбор, в какой танковой

дивизии воевать. Естественно, по мере увеличения количества выполненных заданий вас будут награждать: присваивать более высокие звания и, конечно же, предлагать новые, более усовершенствованные танки. При этом, естественно, будет возрастать и сложность заданий: увеличение количества единиц техники противника, скорости и сложности траектории их движения, а также изменение рельефа (увеличение глубины и числа оврагов, ям, рек и т. п.), что также уменьшает возможность остаться в живых.

МИССИИ ЗА НЕМЦЕВ

21st PANZER DIVISION

Миссия «Mersa Brega» (2 апреля 1941 года).

Очистить дорогу к северу от вражеских подразделений.

Время: 20 минут.

Ваш путь до главной цели будет очень долог. В конце дороги, по которой вам предстоит все это время двигаться, есть небольшой городок с закрепившимся в нем врагом. Уничтожьте всех подчистую.

Миссия «Heclihi» (7 апреля 1941 года).

Захватить перекрестки на востоке и уничтожить вражеские силы.

Время: 25 минут.

Съезжайте на дорогу и гоните вперед. В конце пути вы увидите большой овраг, на вершинах склонов которого находятся вражеские подразделения, занявшие это место раньше вас. Поиграйте с ними в «Царя горы», и миссия будет засчитана.

Миссия «Tobruk 1» (11 апреля 1941 года).

Провести рекогносцировку английских позиций на севере.

Время: 20 минут.

Снова выкатывайтесь на дорогу и езжайте по ней, преодолевая горки и углубления. В конце, где дорога скрывается между двух больших холмов, взберитесь на тот холм, что справа от вас, и закончите оттуда миссию полным уничтожением всех целей в радиусе километра.

Миссия «Tobruk 2» (13 апреля 1941 года).

Обеспечить прорыв вражеской обороны в северном направлении.

Время: 25 минут.

Езжайте по дороге на север. Отстреливайте всех врагов на своем пути.

Миссия «Tobruk 3» (13 апреля 1941 года).

Разрушить тылы союзников на северном направлении.

Время: 10 минут.

Езжайте прямо. Когда пересечете дорогу, ворвитесь в небольшой городок и уничтожьте там вражеские танки. После этого сделайте поворот налево, на угол примерно в 90 градусов, и направляйтесь прямо, в сторону другого городка. Произведите там такое же тотальное уничтожение, и миссия будет засчитана.

Миссия «Gabr Salrh» (19 ноября 1941 года).

Вовлечь в сражение и разгромить наступающую с юго-востока британскую бронетанковую дивизию, обороняя при этом свои грузовики.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге на максимальной скорости так, чтобы грузовики вашей армии, радостно бросающиеся под огонь противника, не обгоняли ваш взвод. Унич-

тожайте всякого, кто только подумает о том, чтобы помешать вам радоваться жизни.

Миссия «The Airfield: part 1» (21 ноября 1941 года).

Уничтожить по возможности больше вражеских танков.

Время: 12 минут.

По дороге проезжайте мимо машин своей армии, а на перекрестке поверните направо и гоните прямо. Вы должны уничтожить два находящихся на небольшом расстоянии танковых подразделения, а потом медленно возвращаться обратно и громить вражеское подкрепление.

Миссия «The Airfield: part 2» (21 ноября 1941 года).

Отобрать у противника аэродром, находящийся в северном направлении, сокрушить британские силы и свести ваши потери к минимуму.

Время: 20 минут.

Как всегда, вам надо придерживаться дороги и стрелять во всех. Взбирайтесь на окружающие холмы и обстреливайте стоящие вдали и невидимые с дороги цели. Когда большая часть вражеской техники будет уничтожена, миссия будет засчитана.

Миссия «The Airfield: part 3» (22 ноября 1941 года).

Сокрушить британские силы, обезопасить аэродром с востока, а затем захватить холм к северу.

Время: 20 минут.

Проехав несколько десятков метров прямо, вы окажетесь в низине, в которой начинается дорога. Именно здесь вы впервые встретитесь с врагом. Езжайте дальше по дороге и уничтожайте все прячущиеся от вас танки. Чтобы миссия была выполнена полностью, вам надо уничтожить почти всю технику противника.

Миссия «South of Sidi Rezegh» (22 ноября 1941 года).

Атаковать и уничтожить британские силы в восточном направлении.

Время: 15 минут.

Проезжая по пересеченной местности по направлению к дороге, уничтожьте все грузовики противника, несущиеся на вас. После этого спуститесь по дороге вниз и сделайте то же самое со всеми танками, которые только увидите.

Миссия «Sidi Rezegh: the finale» (23 ноября 1941 года).

Прорваться через линию британских войск и продолжить движение на восток.

Время: 20 минут.

Ваш первый ориентир – небольшая смотровая вышка впереди, чуть справа. Доехав до нее, поверните слегка направо, после чего достигнете дороги. По ней езжайте в левую сторону, уничтожая все видимые и невидимые цели. В конце миссии, когда наибольшая часть вражеской техники будет уничтожена и вы выйдете на финишную прямую, гоните по ней, пока вам не сообщат об успешном завершении миссии.

Поздравляем, вы получили новый танк Pz Kw III Aust J!

Миссия «Bir Hachiem» (27 мая 1942 года).

Обеспечить прорыв британской линии обороны в северном направлении.

Время: 20 минут.

По дороге поезжайте в сторону виднеющихся вдали противотанковых заграждений. Уничтожив «обитателей» этих заграждений, взберитесь на холм, который, по вашему мнению, будет выше всех, и стреляйте, пока не кончатся цели. Миссия будет тоже закончена.

Миссия «The Cauldron» (27 мая 1942 года).

Направиться к северу, сокрушить любые британские силы, встречающиеся по пути, и продолжать двигаться на север.

Время: 15 минут.

Здесь вам особо думать не нужно. Просто лязгайте гусеницами вдоль дороги и уничтожайте все, что в какой-то мере относится к врагу.

Миссия «Commonwealth Keep» (27 мая 1942 года).

Обезвредить перекресток, находящийся в северном направлении, и уничтожить располагающиеся там вражеские силы и штаб-квартиры.

Время: 20 минут.

Езжайте по дороге вперед. Через некоторое время вы наткнетесь на небольшой укрепленный городок. Вы должны разобраться со всеми врагами, находящимися за и перед мощными каменными заградительными укреплениями.

Миссия «Knightsbridge» (29 мая 1942 года).

Прорваться сквозь британские силы и сойти с дороги на запад, создавая как можно больше помех врагу.

Время: 15 минут.

Начав спускаться в низину, поверните налево и выезжайте на дорогу. По ней, переваливая через холмы и ямы, езжайте вперед. Уничтожайте всех на своем пути.

Поздравляем с новым танком, вы пересели на «Пантеру» (Pz Kw V «PANTHER» Aust D).

Миссия «German Offensive» (16 февраля 1943 года).

Прорваться через вражескую оборону и продолжить движение на северо-запад.

Время: 10 минут.

Это одна из самых веселых миссий. Вам придется просто ехать по дороге и отстреливаться, пока весь этот ужас не закончится.

Миссия «Attack of Sbeitla» (16 февраля 1943 года).

Провести рекогносцировку к северу и, если возможно, овладеть припасами врага.

Время: 10 минут.

Передвигаясь по дороге прямо, вы в конце концов окажетесь в небольшой деревне; в ней есть перекресток дорог, по одной из которых вы едете. На перекрестке поверните направо. Миссия будет закончена, когда а) в лучшем случае — вы «зачистите» деревню; б) в худшем — если вы, повернув на перекрестке направо, «зачистите» еще и дорогу.

Поздравляем с новым танком! Узнаете? Это же злобный Pz Kw VI «TIGER» Aust E!

Миссия «Hill 61» (6 июня 1944 года).

Очистить дорогу и высоту от вражеских соединений, находящихся в северо-восточном направлении.

Время: 15 минут.

Езжайте по дороге вперед и обстреливайте укрепления и танки противника. На перекрестке поверните направо и, уничтожив вокруг еще несколько целей, продолжайте движение по дороге.

Миссия «Lebisey» (7 июня 1944 года).

Захватить и удержать деревню, находящуюся в северном направлении.

Время: 15 минут.

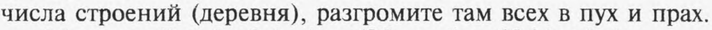
Миссия будет засчитана, если вы будете ехать вдоль дороги, соблюдая все повороты, и отстреливаться, а при пересечении с еще одной дорогой, находящейся в небольшой деревеньке, уничтожите там всех.

Миссия «Butzdorf» (24 ноября 1944 года).

Обезопасить деревню с востока.

Время: 10 минут.

Езжайте вперед, а когда достигнете небольшого числа строений (деревня), разгромите там всех в пух и прах.



Миссия «Butzdorf Again» (25 ноября 1944 года).

Спасти немецкие войска, попавшие в ловушку в Бутцдорфе, в западном направлении.

Время: 15 минут.

Просто езжайте тем же путем, что и в прошлой миссии, и очистите окрестности от «мусора».

Миссия «Welcome to St. Barbara» (30 ноября 1944 года).

Захватить город к юго-западу.

Время: 10 минут.

Передвигайтесь по дороге вперед, пока не упретесь в один из домов находящегося впереди небольшого городка. Отправьте в ад души всех вражеских защитников этого места.

Да, ваш новый, сверкающий отполированной броней Kw VI «TIGER II» Aust B будет покруче прошлой «развалюхи»!

Миссия «Stick in St. Barbara» (1 декабря 1944 года).

Сокрушить американские силы и обезопасить город на юго-западе.

Время: 10 минут.

Тяжело лязгая гусеницами вдоль дороги на своем цельносварном монстре, вспомните своих родных, оставшихся в Берлине. Если вы погибнете в этой последней миссии, они этого не переживут. Поэтому, уничтожая вражеские танки и орудийные укрепления, езжайте по дороге в сторону города, в котором вам предстоит разгромить большую часть танков противника, чтобы миссия была засчитана.

2nd PANZER DIVISION

Миссия «Wysoka» (1 сентября 1941 года).

Очистить поле сражения от врагов до перекрестков, затем идти вдоль дороги на восток и занять Високу.

Время: 20 минут.

Езжайте по дороге до появления первого перекрестка. Въехав на него, поверните направо и продолжайте путь. Только во время езды не забывайте отстреливаться, а то миссию не засчитают.

Миссия «Jordanow» (2 сентября 1939 года).

Захватить перекрестки к северу и уничтожить вражеское сопротивление.

Время: 20 минут.

Переберитесь через холм, на вершине которого находятся несколько мельниц, и спускайтесь к деревням внизу. Когда все кончится, найдите там дорогу и гоните по ней дальше (скройтесь с места происшествия).

Миссия «Chadawka» (2 сентября 1939 года).

Вовлечь в сражение и уничтожить врагов в восточном направлении.

Время: 15 минут.

Здесь, как и в некоторых других миссиях, вам не удастся заблудиться. Просто гоните вдоль дороги и наказывайте «плохих дядей» в танках.

Миссия «Return to Wysoka» (3 сентября 1939 года).

Прорваться сквозь польские линии обороны и занять деревню на востоке.

Время: 15 минут.

Нет, не думать, – опять ехать по дороге и стрелять!

Миссия «Tomaszow Lubelski» (18 сентября 1939 года).

Отбросить врага и освободить немецкие войска, находящиеся в деревне.

Время: 10 минут.

Главное – придерживаться дороги и не стрелять на ходу. И все будет хорошо... а может быть, и нет.

Миссия «Strimon Valley» (7 апреля 1940 года).

Прорваться через вражеские соединения и догнать немецкие грузовики, направляющиеся на восток.

Время: 10 минут.

Максимальная скорость и хорошая реакция не дадут вам умереть. Постарайтесь не делать глупостей и не отъезжать далеко от дороги. Ведь только на ней вы сможете развить максимальную скорость. Езжайте по ней и отстреливайтесь.

Миссия «Polikastron» (9 апреля 1940 года).

Прорваться через оборону и очистить дорогу на юг.

Время: 10 минут.

Езжайте по дороге в сторону деревни и уничтожьте там укрепленные вражеские подразделения. После, никуда не сворачивая, продолжайте движение по дороге.

Вам дали новый танк Pz Kv III Aust H. Поздравляем!

Миссия «Moscow Bound» (4 октября 1941 года).

Прорваться сквозь союзные войска на северо-восток (как можно скорее).

Время: 15 минут.

Просто катитесь по дороге в сторону небольшой деревеньки, занятой врагом. Уничтожьте как можно больше танков и орудийных укреплений противника.

Миссия «West of Moscow» (8 октября 1941 года).

Обеспечить безопасность моста, подножия холма и деревни на востоке.

Время: 15 минут.

Вам надо ехать по дороге, перемахнуть через мост и, взобравшись на горочку, повернуть и уничтожить несколько русских танков.

Миссия «Road to Moscow» (18 ноября 1941 года).

Прорваться через советские войска на северо-восток с минимальными потерями.

Время: 20 минут.

Эта дорога хороша для разгона до максимальной скорости. Поэтому, разогнавшись, врывайтесь в деревню и громите врага, пока он не опомнился!

Миссия «Last Gasp» (28 ноября 1941 года).

Атаковать и уничтожить противника.

Время: 10 минут.

Гоните по дороге и... убейте всех противников!

Миссия «The Tide Has Turned» (5 декабря 1941 года).

Попытаться остановить наступление и отойти на запад.

Время: 15 минут.

Заехав по уши в деревню, поубивайте там всех. После развернитесь и гоните по дороге в обратную сторону. Там, внизу, вы и закончите свою миссию.

Вам доверили танк Pz Kw IV Aust G?! Поздравляем!

Миссия «Flanked» (2 июля 1942 года).

Прорваться через советские блоки на дорогах и продолжить движение на северо-восток.

Время: 15 минут.

Гоните и отстреливайте всех вдоль дороги.

Миссия «Blunt Spearhead» (13 июля 1942 года).

Отразить атаку врага и выручить немецкую пехоту, находящуюся в деревне в южном направлении.

Время: 10 минут.

Поверните направо и уничтожьте орудийные укрепления. Проехав немного дальше, вы наткнетесь на танки, защищающие город. Уничтожьте их и тех, кто внутри города, затем гоните дальше.

Миссия «Le Masnil-Adele» (7 августа 1944 года).

Отвлечь внимание американцев и занять холм на юго-западе.

Время: 15 минут.

Передвигайтесь по дороге, пока не окажетесь в деревеньке, занятой врагом. Поработав там своим башенным орудием, поверните на перекрестке налево и взберитесь на небольшую горочку. После этого вас ждет очень долгий рейд по окрестностям в поисках новых целей и конца миссии.

В вашу сторону направляется танк Pz Kw VI «TIGER» Aust E. Поздравляем, вы теперь командир этого танка!

Миссия «Le Masnil-Adele, The attack» (16 августа 1944 года).

Освободить город от американцев, атаковать и разрушить максимальное число единиц вражеской техники.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге и постарайтесь уничтожить ВСЕХ. Поверните на перекрестке направо и снова разберитесь во своврой американских танков. После вам надо проехать по дороге несколько километров, пока вам не сообщат об окончании миссии.

Миссия «St. Lambert» (20 августа 1944 года).

Прорваться через линии вражеской обороны и уйти на восток с остатками 2-й танковой дивизии.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге в сторону небольшого городка, расположенного вокруг перекрестка. Почистите его от «грязи» и продолжайте движение в том же направлении.

Вам не удобен этот танк?! Мы вам можем предложить другой – Pz Kw «TIGER II» Aust B.

Миссия «Clervaux» (17 декабря 1944 года).

Очистить город и близлежащие холмы от американцев.

Время: 15 минут.

Эта миссия – одна из самых сложных в игре. Вам предстоит ползти несколько километров до города, в котором вас убьют... Там довольно опасно, но если вы справитесь с врагом, то перемахните после этого через мост, и миссия должна будет закончиться.

Миссия «Fe'itch» (18 декабря 1944 года).

Вовлечь в сражение вражеские силы на южном направлении и уничтожить всех.

Время: 10 минут.

Передвигаясь по дороге, вы вскоре попадете в деревушку, напичканную вражескими танками и орудийными укреплениями вперемешку с домами. Паля во все стороны, постарайтесь хоть что-нибудь оставить от деревни.

Миссия «Bastone» (19 декабря 1944 года).

Уничтожить американские подразделения и захватить строения на юго-западе.

Время: 15 минут.

Развернитесь и скатывайтесь с дороги вниз по склону. Уничтожьте всех. Войдите в деревню справа и продолжайте ехать в сторону лесочков.

GLOSSDEUTSCHLAND DIVISION

Миссия «Baptism of Fire» (5 мая 1940 года).

Отбросить французов как можно дальше и захватить перекрестки с двумя мостами на западе.

Время: 15 минут.

В начале миссии вы сразу же заметите дот, укрепленный на повороте дороги, которая, в свою очередь, скрывается между лесочками. Езжайте туда и уничтожьте еще несколько целей, миссия будет выполнена.

Миссия «First Clash» (14 мая 1940 года).

Перехватить французские танки и повернуть их из деревни на запад.

Время: 15 минут.

После того как дорога повернет, слева вы увидите небольшую деревеньку. Уничтожив в ней всех, гоните по дороге дальше, после чего во второй деревеньке уничтожьте еще несколько грузовиков. Миссия будет засчитана.

Миссия «Encounter at Stonne» (14 мая 1940 года).

Взять город Стонн и очистить линию обороны к югу.

Время: 20 минут.

Уничтожьте всех врагов, находящихся вокруг вас, и гоните по дороге в деревню, в которой, чтобы завершить миссию, вам достаточно будет уничтожить все до единого грузовики.

Миссия «Counterstrike at Stonne» (15 мая 1940 года).

Защитить немецкую пехоту в Стонне к югу.

Время: 20 минут.

Езжайте по дороге, и после нескольких поворотов въедете в город, в котором вам предстоит уничтожить всех до единого.

Миссия «On the Road to Tula» (29 октября 1941 года).

Полностью очистить деревню от вражеского сопротивления и захватить мост в восточном направлении.

Время: 15 минут.

Достигните деревни, пройдя сквозь нее (и убив, естественно, всех), перемахните через мост и опять убейте всех.

А танк-то новый (Pz Kw III Aust H)!

Миссия «Into the Fire» (3 октября 1941 года).

Выдворить Советы из города в восточном направлении.

Время: 20 минут.

Гоните по дороге на восток, соблюдая все повороты и правила дорожного движения, и вскоре окажетесь в месте, где построен огромный завод. Прочешите все его улицы в поисках врага и уничтожьте их до последнего.

Миссия «Counterattack at Tula» (31 октября 1941 года).

Прорваться к германским частям на северо-восток и грохнуть советские танки.

Время: 20 минут.

Просто гоните по дороге, поглядывайте по сторонам и войдите в город. Разгромите там всех подчистую.

Миссия «Fire Brigade» (18 августа 1943 года).

Обойти советские линии обороны с востока и порезвиться у них в тылу.

Время: 15 минут.

Езжайте вдоль дороги, а в небольшой деревеньке, слегка постреляв, поверните направо и гоните до первого перекрестка. На нем не забудьте повернуть налево. Достигнув моста, разворачивайтесь и неситесь обратно, к тому же перекрестку, на котором опять поверните налево. Если вы хотите закончить миссию, то езжайте по этой дороге дальше, и вскоре нарветесь (или они на вас нарвутся) на свору медицинских грузовиков, которых вам надо в обязательном порядке раскидать.

Миссия «Clash of Arms» (18 августа 1943 года).

Разыскать и уничтожить ведущие подразделения советских войск на юге.

Время: 15 минут.

Гоните в деревню и поработайте там киллером. Не забудьте о тех, что встречаются по пути.

Миссия «Cross Road Fire Fight» (19 августа 1943 года).

Обеспечить переправу через мост на юг, а затем преследовать и уничтожить все советские танки.

Время: 15 минут.

Как всегда, гоните по дороге и расстреливайте всех, поднимаясь на возвышения.

Миссия «Tank Hunt» (20 августа 1943 года).

Перехватить и уничтожить советские танки к северо-востоку.

Время: 15 минут.

Вдалеке находится небольшой город. Ворвитесь в него и уничтожайте противника. Танк – «Пантера».

Миссия «Save our Comrades» (8 января 1944 года).

Следовать по дороге на север, подавляя любое сопротивление движению, и освободить 14-ю дивизию.

Время: 20 минут.

Неситесь по дороге на полной скорости, пока справа от вас не возникнет небольшой лесочек. Обойдите его так, чтобы он был позади вас, и уж настреляетесь по врагу вдоволь.

Миссия «Clash» (9 января 1944 года).

Обезопасить перекрестки в восточном направлении и грохнуть всех врагов на своем нелегком пути.

Время: 15 минут.

Вдоль дороги езжайте прямо, а когда увидите противника, стреляйте, пока его полностью не разобьете.

Миссия «Once More into the Breach» (10 января 1944 года).

Захватить деревню Карловка и очистить путь к северу от советских войск.

Время: 15 минут.

Здесь вам опять придется брать город. Смело врывайтесь в него и уничтожьте большую часть вражеской техники.

Танк — «Тигр».

Миссия «Meeting of the Giants» (2 мая 1944 года).

Отбросить Советы к северу и уничтожить максимальное число танков.

Время: 20 минут.

Берите город штурмом и уничтожьте все танки и орудийные укрепления противника.

Миссия «Trouble on the Kalmu» (2 мая 1944 года).

Очистить холм к северу от всех вражеских позиций.

Время: 20 минут.

Езжайте снова по дороге, пока не наткнетесь на деревеньку. Уничтожьте всех в радиусе километра от центра этого места.

Миссия «City Fight» (3 мая 1944 года).

Подавить вражескую атаку и вновь взять окраины города

Время: 20 минут.

В городе вас ждет очень веселая «компашка», которую вам надо уничтожить. Дорога сама доведет вас до этого места, вам даже не придется думать.

Миссия «King of the Hill» (4 мая 1944 года).

Захватить и удержать холм в северном направлении.

Время: 15 минут.

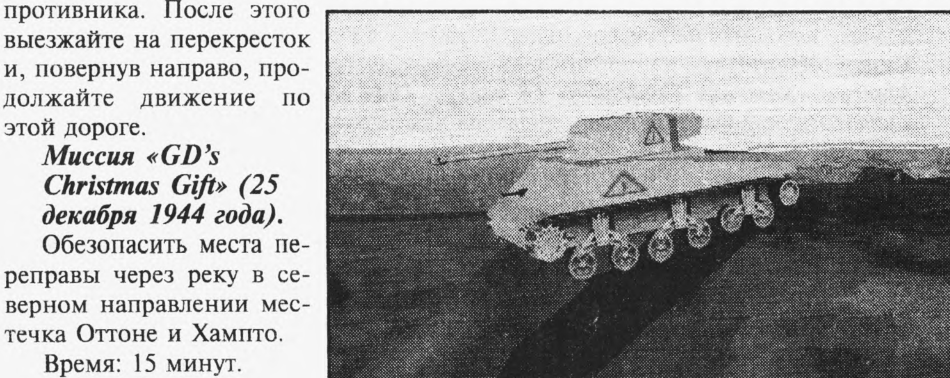
Вы не достреляли «компашку»! Теперь вам дается еще один, такой же легкий, шанс довести дело до конца.

Миссия «Battle for Rodt» (21 декабря 1944 года).

Взять город Родт и возобновить свое продвижение на запад.

Время: 20 минут.

Поверните налево и съезжайте с дороги. Берите слегка правее ближнего лесочка и взбирайтесь по склону, пока перед вами вдруг не выплывет небольшая заброшенная и забытая людьми деревушка. Сделайте такими же забытыми и танки противника. После этого выезжайте на перекресток и, повернув направо, продолжайте движение по этой дороге.



Миссия «GD's Christmas Gift» (25 декабря 1944 года).

Обезопасить места переправы через реку в северном направлении местечка Оттоне и Хампто.

Время: 15 минут.

Вдалеке вы увидите город. Подъезжайте к нему, уничтожая все на своем пути. Сделав то же и в самом городе, пройдите по нему сквозняком и гоните по дороге, пока все не закончится.

МИССИИ ЗА РУССКИХ

12th GUARDS

Миссия « First Blow Kalinin» (16 октября 1941 года).

Следовать по дороге на северо-запад, захватить узловую дорогу и уничтожить врагов. Помните, что дружественная группировка находится перед вашим взводом.

Время: 25 минут.

Вы должны ехать по дороге и уничтожить врага в небольшой деревне. После этого езжайте дальше, убивая врагов и продолжайте свое дело в соседней деревне.

Поздравляем, вы получили в распоряжение новый танк Т-34 модель 42!

Миссия «Fleeing Chance» (24 октября 1941 года).

Достичь главного перекрестка на северо-западе, уничтожая всех встречных врагов.

Время: 25 минут

Вдоль зимней дороги, по которой вам надо будет ехать, расположены группами вражеские танки. Уничтожьте их все, и в скором времени покажется небольшой городок, в котором вам надо будет хорошенько поработать.

Миссия «Backs to the Wall» (15 ноября 1941 года).

Обстрелять германские силы в западном направлении и остановить их продвижение вперед. Не позволить врагу обойти вас сзади.

Время: 10 минут.

Поверните налево и гоните по дороге. Достигнув первого поворота, езжайте прямо, взбираясь при этом в горку. Оттуда вы сможете уничтожить почти всего врага.

Миссия «To the Brink» (19 ноября 1941 года).

Продвинуться на север, захватить небольшую деревню и нанести врагу максимально возможный ущерб.

Время: 10 минут

Здесь вам вообще никуда ехать не придется. Выберите на дороге место на возвышенности и встаньте там. Вам откроется отличный вид на все цели.

Миссия «Not a Step Back!» (21 ноября 1941 года).

Удержать наступающего врага. Перекрестки дорог не должны попасть в его руки!

Время: 15 минут

Заберитесь на са-амый высокий холм и стреляйте оттуда по всем, кого увидите.

Миссия «Cold Hard Facts» (5 декабря 1941 года).

Выбить врага из деревни на юго-запад и захватить мост.

Время: 15 минут

В конце вашего нелегкого пути (по дороге) будет расположена деревня, в которой вам придется изрядно попотеть, прежде чем миссия закончится.

Попробуйте покататься на Т-34, модель 43. Может быть, он чем-то лучше модели 42?!

Миссия «White Mammonts» (3 января 1942 года).

Разбить немецкие позиции на северо-западе, захватив заодно и деревню.

Время: 15 минут

На дороге, по которой вам надо будет ехать, размещены противотанковые заграждения. Старайтесь, паля по окружающим вас врагам, объезжать их и прятаться за ними. Эти заграждения могут помогать как врагу, так и вам.

Миссия «Endangered Species» (16 января 1943 года).

Обезопасить дорогу на запад, уничтожив при этом все немецкие силы

Время: 20 минут.

Слегка высуньте «нос» из-за горочки, и вам откроются все цели, уничтожения которых достаточно для завершения миссии.

Миссия «Operation Rumyanstev» (11 июля 1943 года).

Уничтожить все немецкие огневые точки, оставшиеся на северо-востоке от реки.

Время: 15 минут.

Гоните по левой, самой высокой стороне дороги, и уничтожайте всех, кого оттуда видите. Конечным пунктом вашего пути будет деревня, в которой вас ждет большая часть танков.

Вы получаете танк КВ «Скоростной». Хорошая, но медленная машина!

Миссия «Drive on Karachev» (11 августа 1943 года).

Разбить немецкие оборонительные пункты до города на юге и обеспечить безопасность перекрестка.

Время: 20 минут.

Езжайте по этой дороге и стреляйте во всех встречных В конце будет город, напичканный врагом.

Миссия «Christmas Attack» (24 декабря 1943 года).

Уничтожить вражеские огневые точки на юге.

Время: 15 минут.

По дороге вы приедете в город, Раскидайте там все танки и миссии конец.

Все миссии выполнили? Тогда получите танк ИС-2 модель 45 «Иосиф Сталин»!

Миссия «Berdichev: part 1» (5 января 1944 года).

Очистить южные пригороды Бердичева.

Время: 10 минут.

Езжайте вперед и очистите город напротив.

Миссия «Berdichev: part 2» (5 января 1944 года).

Очистить Бердичев и южный подход к городу.

Время: 15 минут.

Уничтожьте всех в Бердичеве и продолжайте ехать по главной дороге дальше.

Детям спички не игрушка – покупайте танк Т-34/85 модель 44!

Миссия «Lvov–Sandomirez, The attack: part 1» (14 июля 1944 года).

Прорваться через немецкие позиции на юг и обеспечить безопасность дороги.

Время: 10 минут.

Застигните врасплох противника, укрепленного в небольшом городе, проехав по дороге несколько сот метров, и уничтожьте его полностью.

Миссия «Lvov–Sandomirez, Thr attack: part 2» (14 июля 1944 года).

Продолжить прорыв и обезопасить города на западе.

Время: 15 минут.

Местность, на которой происходит действие – та же, что и в прошлой миссии. Поэтому абсолютно так же доберитесь до города, который расположен впереди, и сделайте все то же самое.

Миссия «Lvov–Sandomirez: The Defence» (15 июля 1944 года).

Отразить немецкую атаку и удержать две деревни.

Время: 20 минут.

Перед вами находятся рядом две деревни. Езжайте туда и начинайте патрулировать вокруг, уничтожая всякого, кто перезаряжает свою пушку или пулемет.

Миссия «Onward and Upward» (10 сентября 1944 года).

Вступить в бой и уничтожить врага на северо-западе. Потом продвинуться по дороге, насколько это возможно.

Время: 15 минут.

Просто гоните по дороге и отстреливайте «дичь». Или же взберитесь на самую высокую горку и палите оттуда до потери сознания.

Миссия «Into the Valley» (15 сентября 1944 года).

Отразить немецкую атаку и очистить участок вокруг.

Время: 15 минут.

По установившейся традиции, вам следует ехать либо по дороге, либо по одному из холмов, расположенных по бокам, ну и, естественно, стрелять в каждого, кто помечен проклятой свастикой.

Миссия «Yaslo–Gorlice» (15 января 1945 года).

Выбить немцев с их полевых позиций и очистить перекресток на северо-западе. Если есть возможность, то и захватить мост. Не забывайте, что командир Сотников поддерживает вас двумя «Пантерами», захваченными у врага.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге, проламывая противотанковые укрепления, и обстреливайте стоящие танки.

Миссия «Across the Vistula» (10 февраля 1945 года).

Прорваться сквозь немецкие оборонительные линии, уничтожить их штаб и захватить узел дорог на западной стороне реки.

Время: 20 минут

Выезжайте на дорогу, вниз, и гоните по ней вправо. Не забывая уничтожать всех, кто встретится, поверните на первом перекрестке направо, на втором езжайте прямо, а на третьем – тоже прямо.

5th GUARDS

Миссия «Death Ride» (25 июня 1941 года).

Пройти через передовую линию немецкой пехоты на запад и ворваться в их задние, тыловые линии.

Время: 10 минут.

Уничтожьте немцев на другой стороне деревни, в которую ведет эта дорога, и продолжайте ехать дальше.

Наверняка вы с неимоверной радостью пересядете на Т-34 модель 42 с той развалюхи, которая находится сейчас в вашем распоряжении.

Миссия «The Dam Breaks» (27 июня 1941 года).

Защитить деревню, которая находится за вами, на северо-востоке, и нанести максимально возможный ущерб немцам.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге налево, в сторону деревни, и освободите ее от немецких захватчиков.

Миссия «Gorshechnoe: First Attack» (30 июня 1942 года).

Атаковать немецкие силы и взять контроль над дорогой, ведущей из деревни на запад.

Время: 20 минут.

После долгого рейда по дороге вы наконец подкатитесь к городу. В принципе, уничтожить достаточное, для завершения миссии, количество вражеской техники вы сможете еще издали.

Миссия «Voronezh, the Defence» (3 июля 1942 года).

Напасть из засады на все атакующие силы с запада и помешать немцам пересечь реку.

Время: 15 минут.

По дороге, впереди, движется достаточное количество бронетехники врага, чтобы вы, убив их всех, закончили миссию.

Миссия «Voronezh, Towards the Brik» (3 июля 1942 года).

Ударить по немцам (с размаху) и сопровождать пехоту на переправе через реку.

Время: 15 минут.

Прибавляйте газу и гоните в сторону дороги. Достигнув ее, поворачивайте влево и, подъехав к деревне и освободив ее, продолжайте передвигаться по дороге. После переправы по мосту продолжайте ехать дальше.

Вам предлагается танк КВ-15 «Скоростной». А вот какой он скоростной – решать будете вы.

Миссия «A Parade In Our Streets, Too» (19 ноября 1942 года).

Атаковать и уничтожить вражеские силы на юге. Убедиться, что враг больше не контролирует ни одной деревни на западном берегу реки.

Время: 15 минут.

Передвигайтесь вдоль дороги в сторону деревни, на территории которой слева от вас будет находиться мост. Немного постреляв, продолжайте ехать дальше, а достигнув перекрестка, поверните направо. После этого просто езжайте по дороге, ожидая конца миссии.

Миссия «Back to Gorshechnoe» (25 января 1943 года).

Прорваться через немецкие линии на запад и уничтожить их противотанковые орудия.

Время: 15 минут.

Опять езжайте в сторону города и очистите его от вражеской техники.

Миссия «To Free Kharkov: part 1» (4 февраля 19 43 года).

Подавить немецкое сопротивление по дороге к Харькову и обеспечить безопасность первого моста на западе.

Время: 10 минут.

Сопроводите два сумасшедших медицинских грузовика, несущихся по дороге в город. Поработайте немного киллером в городе, и можете быть временно свободным.

Миссия «To Free Kharkov: part 2» (февраль 1943 года).

Подавить немецкое сопротивление по дороге к Харькову и обеспечить безопасность второго моста на западе.

Время: 15 минут.

Неситесь на полной скорости за теми же грузовиками в сторону деревни и переберитесь через мост. Не забывайте стрелять!

Миссия «Tomarovka» (16 марта 1943 года).

Обороняйтесь от проникновения врага с юга и запада до того момента, как отступит 40-я армия.

Время: 15 минут.

Двигайтесь по дороге прямо до первого поворота и расстреляйте кучу танков. Потом разворачивайтесь и обратно, также всех расстреливая. Миссия будет выполнена, когда от противника ничего не останется.

Миссия «The Critical» (5 июля 1943 года).

Вступить в бой с продвигающимися вперед немцами на западе. Не допустить прорыва вражеских частей через оборонительные линии на юге.

Время: 20 минут.

Это одна из немногих миссий, в которой вы дезориентированы. Просто езжайте, придерживаясь точек назначения и уничтожая на своем пути всю вражескую технику.

Миссия «Hold Em!» (6 июля 1943 года).

Защитить позицию на кряже (!) от немецкого штурма с запада. Не позволять врагу пройти мимо вас вдоль дороги.

Время: 20 минут.

Миссия – одна из самых сложных. Езжайте по дороге и расстреливайте «Тигров» и «Пантер». Выстрел по двигателю – и они в аду!

Миссия «Tomarovka, Again» (3 августа 1943 года).

Пробить немецкую оборону и очистить вражеские размещения в деревне.

Время: 15 минут.

Главное – ехать по дороге вперед и освободить деревню.

Вы просили танк КВ-85 модель 43? Получите!

Миссия «Raid on Makarov» (7 октября 1943 года).

Преследовать в южном направлении все оставшиеся части 70-й пехотной дивизии и уничтожить их.

Время: 15 минут

Достигнув, отстреливаясь, первой деревни, не расслабляйтесь, – вас ждет еще одна, которую также надо будет освобождать.

Миссия «Against the SS» (19 ноября 1943 года).

Уничтожить все вражеские силы, очистить деревню на юго-западе и взорвать штаб.

Время: 15 минут.

Постарайтесь доехать до деревни, не погибнув, и уничтожить там врага. Миссия закончится, когда большая часть танков будет уничтожена.

Миссия «Holding Off the Panzers» (22 ноября 1943 года).

Перехватить передовые части 1-й Бронетанковой дивизии на юго-западе и уничтожить их танки и пехотную поддержку, не позволив им пройти.

Время: 20 минут.

Миссия небольшая: в конце дороги находится около семи танков. Грохните их, и все.

Как прошлый танк? Понравился? Теперь попробуйте этот – ИС-2 модель 42 «Иосиф Сталин».

Миссия «Korsun Rocket» (1 февраля 1944 года).

Очистить дорогу от врага и обеспечить безопасность моста на западе.

Время: 10 минут.

Езжайте прямо по дороге и смотрите по сторонам, обстреливая огромное количество танков по бокам, в низинах. После всего этого ужаса начнется другой: вы выйдете на открытую местность, откуда будете видны еще большему количеству вражеской техники. Постарайтесь высунуться, стрельнуть, опять спрятаться и т. д., пока противник не поймет, что вы его уничтожили.

Миссия «Korsun Rocket, Continues» (12 февраля 1944 года).

Штурмовать немецкие укрепления и зайти им в тыл.

Время: 15 минут.

Как и всегда, после перестрелок с техникой, охраняющей подступы к городу, войдите в него. Освободите город, стреляя из чего-нибудь очень мощного.

Садись в танк Т-34/85 модель 44, или проиграешь!

Миссия «Jassy–Kishnev» (21 августа 1944 года).

Ударить в тыл немецких позиций на западе, таким образом отрезав горный хребет.

Время: 10 минут.

Заберитесь на один из высоких холмов вокруг дороги и гоните по нему параллельно дороге, стреляя по всем, кто внизу.

Миссия «Foosani» (27 августа 1944 года).

Уничтожить то, что осталось от 20-й бронетанковой дивизии до того, как они убегут через мосты на западе.

Время: 20 минут.

После преодоления довольно долгого расстояния вы приблизитесь к нескольким мостам, которые охраняет куча танков. Покидайте их всех в реку и постреляйте по плавающим мишеням.

Миссия «Vienna» (3 апреля 1945 года).

Подавить всякое сопротивление и очистить каждый квартал.

Время: 20 минут.

Доехав до огромного города, раскинувшегося на сотни метров, покатайтесь по всем его улицам, уничтожая врагов, которые скрываются за его зданиями.

8th GUARDS

Миссия «Towards the Sound of Battle» (7 июля 1941 года).

Снова захватить и удержать деревню на севере.

Время: 15 минут.

К сожалению, вам не удастся повеселиться. Войдите в деревню и уничтожьте буквально пару танков. И все.

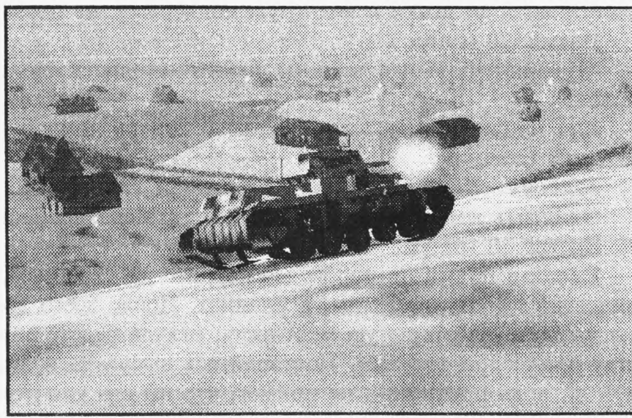
Теперь попробуйте прокатиться на новом Т-34 модель 42!

Миссия «Prelude to Glory» (4 октября 1942 года).

Задержать врага, уничтожить максимальное возможное количество вражеской техники с минимальными потерями во время боя. Также не позволить врагу пройти по дороге на восток.

Время: 15 минут.

Доехав до поворота, уничтожьте там всех и мчитесь обратно, в противоположную сторону, где, уничтожив по дороге еще несколько единиц вражеской техники, вы закончите миссию.



Миссия «Hurrying Heinz» (8 октября 1941 года).

Отбросить атакующих немцев и обеспечить безопасность моста.

Время: 20 минут.

Впереди вас, как и всегда, находится город, который вам сегодня предстоит освободить. Езжайте туда и уничтожьте всех, кого только увидите.

Миссия «And Not to Die» (18 ноября 1941 года).

Задержать продвижение немцев с юго-запада и не дать им захватить деревню за вашей текущей позицией.

Время: 10 минут.

Уничтожьте все танки, находящиеся впереди вас, и те, что предательски подбираются сзади.

Миссия «Nadovrashye» (3 декабря 1941 года).

Атаковать и уничтожить все немецкие силы в Надовражье и в западном направлении.

Время: 15 минут.

Эту миссию лучше проходить, ориентируясь только по точкам назначения. Иначе вы можете заблудиться.

Миссия «Push 'Em Back, Way Back» (15 января 1942 года).

Уничтожить немецкие оборонительные позиции в деревне на юго-западе.

Время: 15 минут.

Продвиньтесь по дороге в деревню, которую вам надо почистить, и сделайте свое дело профессионально.

Миссия «Operation Mars: part 1» (24 ноября 1942 года).

Вступить в бой и уничтожить врагов в северном направлении.

Время: 10 минут.

Позади вас находится дорога. Езжайте по ней влево. Когда окажетесь в городе, уничтожьте там всех врагов.

К сожалению, танк КВ ВС «Скоростной» не оправдывает своего названия. Но зато он более мощный и способен выйти на дуэль с «Тиграми» и «Пантерами»!

Миссия «Operation Mars: part 2» (июнь 1943 года).

Вступить в бой и уничтожить врага, находящегося в северном направлении.

Время: 15 минут.

Когда перед вами откроется простор с множеством танков, некоторые из вас подумают, что это конец. Но на самом деле это не так – уничтожьте их своим новым «Скоростным».

Миссия «A Line in the Steppe» (6 июля 1943 года).

Отразить немецкую атаку.

Время: 10 минут.

Съезжайте вниз, в дыру в каменном заграждении, и гоните по дороге на мост, по которому и проезжайте. Уничтожьте группу танков, ждущих вас дальше по дороге.

Миссия «Backs to the Wall» (8 июля 1943 года).

Удерживать деревню на севере и очистить этот участок от вражеских войск.

Время: 15 минут.

Выберитесь на дорогу. На ней поворачивайте налево и гоните в ту сторону, обстреливая танки противника, большая часть которых «Тигры». В конце будет небольшой городок на перекрестке. Там вам, возможно, и посчастливится закончить эту миссию.

Миссия «Swan Song of the Panzers» (10 июня 1943 года).

Остановить продвигающихся вперед немцев и очистить дорогу к следующей деревне.

Время: 20 минут.

Как всегда, двигайтесь по дороге и отстреливайте животных («Тигров» и «Пантер»). В конце будет деревня, где вы увидите целый зоопарк. Постарайтесь спрятаться за спинами своих товарищей, только тогда вы сможете пройти эту миссию.

Миссия «South Bound» (4 августа 19 43 года).

Переместиться на юг, преследуя убегающие немецкие силы через все деревни.

Время: 10 минут.

Здесь не надо будет врываться в города. Просто езжайте по дороге и стреляйте в «Тигров»...

Миссия «Olshany» (7 августа 1943 года).

Прорваться сквозь вражеские силы, не позволяя им продвинуться в северном направлении.

Время: 15 минут.

Миссия по количеству действий очень смахивает на предыдущую: езжайте и стреляйте по «Тиграм».

Миссия «Once More Into the Breach» (11 августа 1943 года).

Отодвинуть немецкие силы и воссоединиться с нашими товарищами в южном направлении.

Время: 15 минут.

Двигайтесь, отстреливаясь, по дороге вперед, до первого перекрестка. На нем поверните налево и продолжайте движение прямо. В конце вашего пути вас окружат, если вы им позволите, несколько танков. Уничтожьте их все.

Наконец! Долгожданный КВ-85 модель 43. Прислали из Москвы! Для вас персонально.

Миссия «Pursuit to Kazatin» (28 декабря 1943 года).

Прорваться, вступить в бой с немецкими тыловыми частями и уничтожить их. Потом продолжить движение на юг.

Время: 10 минут.

Двигайтесь по дороге в сторону мельниц. После этого, также отстреливаясь, доберитесь до города и освободите его от врага.

Вы еще не успели обкатать предыдущий танк, а вам уже Т-34/85 модели 44 вручают!

Миссия «Pursuit to the Dnestr» (23 марта 1944 года).

Обеспечить безопасность пересечения моста.

Время: 15 минут.

Езжайте по дороге до перекрестка, на котором вам надо будет повернуть налево. Не забывайте по пути уничтожать танки и машины противника.

Миссия «Breakthrough» (14 июля 1944 года).

Продолжить движение на юг и вступить в бой с любым врагом.

Время: 15 минут.

Проделайте очень долгий рейд по пустынным степям, уничтожая противника, попадающегося на вашем пути.

Миссия «Hold That Tiger» (5 августа 1944 года).

Отразить немецкий штурм с запада.

Время: 15 минут.

Продолжайте движение вдоль дороги, в сторону города. Уничтожьте противника, занявшего этот город.

Миссия «Reaping the Whirlwind» (15 января 1945 года).

Отодвинуть немцев к северо-западу, обеспечить безопасность моста. Продолжить движение на северо-запад и подавить там яростное сопротивление.

Время: 20 минут.

Снова гоните по дороге прямо, соблюдая по возможности все повороты. Когда часть противников, встреченных вами, будет думать о жизни, лежа в ставших могилами стальных коробках, вы тем временем, выйдя к первому перекрестку, никуда не сворачивайте, а езжайте дальше, в сторону моста.

Миссия «To The Baltic» (4 марта 1945 года).

Подавить любое сопротивление и очистить участок по направлению на северо-запад, к морю.

Время: 15 минут.

Подъехав к небольшой деревушке, уничтожьте всех подозрительных типов в танках. Потом езжайте, никуда не сворачивая, дальше и защитите мост. На этом все и кончится.

Миссия «One More River to Cross» (март 1945 года).

Очистить все высоты, захватив при этом деревни.

Время: 20 минут.

Представьте себя дальнобойщиком на военной службе. Теперь неситесь сквозь города, естественно, отстреливаясь. На первом же перекрестке тормозите и сворачивайте налево. После этого снова станьте дальнобойщиком. После второго перекрестка, свернув направо, гоните дальше, не забывая отстреливаться. Въехав в деревню, в которой дорога внезапно превращается в тупик, посмотрите по сторонам в поисках жертвы, а при отсутствии таковой разворачивайтесь и летите к последнему перекрестку. На нем не сворачивайте, а езжайте прямо, в другую деревню Когда вы окажетесь во втором на вашем пути тупике, миссия будет закончена.

В общем, прохождение этой игры рассчитано на несколько недель (или месяцев). Поэтому уход от реальности минимум на 14 суток вам обеспечен, дорогие наши игроманы.

Роман Облизин, Evil Laugh

REMEMBER TOMORROW

Разработчик	SoftWarWare
Издатель	SoftWarWare
Выход	Апрель 1998 г.
Жанр	Real-time космическая стратегия
Рейтинг	★★★★★★★☆☆

Операционная система	MS-DOS 6.0 (рекомендуется Windows 95)
Процессор	Pentium 100 (рекомендуется P-166 MMX)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата	1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Привод CD-ROM	4-х (рекомендуется 8-х)

После зарождения христианской религии с приближением более-менее круглой даты люди начинают ждать конца света. Его ждали в сотом и пятисотом году от Рождества Христова, а уж перед наступлением 1000 года в Европе почти никто не сомневался в приближении второго пришествия. И вот теперь скоро наступит 2000 год. Конечно, современный человек не очень-то верит всем этим древним суевериям, зато очень верит суевериям новым. Так что от двухтысячного года ожидают многого, в том числе и конца света. По крайней мере, петербургская фирма SoftWarWare в прелюдии к своей игре Remember Tomorrow обещает нам, что 31 декабря 1999 года наступит если и не конец света, то конец привычного для нас существования. В этот день на орбите Земли произойдёт сражение космических кораблей каких-то двух могущественных цивилизаций. Они вполне успешно истребят друг друга, однако на головы ни в чём не повинных землян посыплются пылающие обломки. Сначала всё будет плохо – всякие стихийные бедствия, глобальное потепление и другие напасти истребят почти всё человечество. Но потом всё станет хорошо – исследуя причинившие столько бед обломки, учёные откроют много полезных вещей, и людям откроется дорога к звёздам.

Как это обычно бывает в стратегических играх, вся эта предыстория почти никак не связана с самой игрой. Поэтому расскажем, что же там на самом деле происходит. Итак, имеется более-менее обширная галактика, в которой обитают люди и другие забавные создания. Все они живут на своих планетах и друг с другом не знакомы. Но с самого начала игры всем доступны межзвёздные путешествия, так что очень скоро эти создания начинают летать туда-сюда и искать богатые планеты для колонизации. Планеты могут быть богатыми разными природными ресурсами, но самым главным является некий минерал – бурмитон. Он достаточно редок, и планеты, таящие его в своих недрах, становятся лакомым кусочком для любых разумных существ.

Авторы не ставят перед игроком никаких определённых задач и не определяют сроков окончания игры, однако понятно, что необходимо захватить как можно больший кусок космоса и как-то расправиться с конкурентами.

НАЧАЛО ИГРЫ И ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ

В игре Remember Tomorrow отсутствует ставший уже традиционным блок конфигурирования галактики и начальных установок. Вместо этого вам предоставляется несколько сценариев (пока их девять, но авторы обещают сделать ещё). Главное, что отличает сценарии друг от друга, это как раз и есть конфигурация галактики. Надо сказать, что конфигурации эти довольно причудливы, иногда даже трудно сразу понять, какую же форму имеет выбранная галактика (мир в игре трёхмерен, так что приходится долго вертеть его туда-сюда, прежде чем можно хоть как-то сообразить взаимное расположение звёзд). Стартовые планеты для всех рас и начальные ресурсы строго фиксированы. Создатели игры не снабдили сценарии какими-либо описаниями, так что позже, в специальном разделе, мы это сделаем за них.

Всего в игре присутствует девять рас. В некоторых сценариях играть можно только за людей, но есть и такие сценарии, где можно выбирать из шести рас. Хотя все обитатели Вселенной имеют свои характеристики, но никаких преимуществ в зависимости от выбора игрок не получает. Нет здесь прирождённых учёных или воинов, способностей к сверхбыстрому размножению тоже никто не имеет. Так что выбор какой-либо расы влияет только на начальное расположение вашей планеты и имеющиеся ресурсы. Однако в большинстве сценариев различия не слишком велики, так что можно смело играть везде за людей.

Выбрав сценарий, расу и уровень сложности, вы попадаете на основной экран, где и будут происходить главные события. В центре занимающей большую его часть звёздной карты расположена ваша солнечная система (хотя не всегда это именно солнечная система, будем называть её так). От неё отходят несколько подпространственных туннелей (иногда только один-два). Звёзды на карте изначально видны все, а вот туннели – только исследованные. Сами туннели в Remember Tomorrow имеют определенную длину, чем сильно отличаются от тех, к которым игроки привыкли в других играх. По сложившейся традиции туннели предназначены для мгновенного перехода между двумя точками обычного пространства: космический корабль как бы пропадает в одной звёздной системе и тут же появляется в другой. При этом совершенно не важно, насколько удалены эти системы друг от друга. Но в Remember Tomorrow всё не так: расстояние между звёздами здесь играет ту же роль, что и в обычной жизни – на преодоление его тратится время и горючее. В игровом плане так значительно интереснее, прежде всего потому, что в любой момент игры можно приблизительно определить, какие звёзды связаны между собой, исходя из расстояний между ними. Это позволяет уже в начале игры наметить направление экспансии, нужно только как следует покрутить карту галактики и крепко над ней подумать.

Кроме того, звездолёты здесь не так привязаны к заселённым системам. В Remember Tomorrow дальность перелёта определяется ёмкостью топливных баков кораблей и возможностью их пополнения. Так что есть возможность проектировать дальние разведчики, не имеющие оружия и защиты, но несущие на себе множество топливных баков. Уже в начале игры можно создать корабль, радиус действия которого почти вдвое превышает дальность полёта стандартных корветов и колониальных кораблей. Послав его на разведку, вы получите полную информацию по той части галактики, которую вам нужно колонизировать в первую очередь, причём задолго до того, как туда доберутся конкуренты. Имейте в виду следующее: топливо нужно не только для перелёта к дальней системе, но и на

возвращение обратно. Так что, загнав разведчик на предельное расстояние, вы не получите его обратно, пока в системе, где он застрял, не будет основана ваша колония. Что бы избежать этого, при выборе цели для своего разведчика следите за строкой подсказки внизу экрана, там появляется вся необходимая информация.

Обычной стратегией космической экспансии является, так сказать, плоско-поступательная стратегия: вы добираетесь до какой-то звезды, основываете там колонию, после чего становятся доступными одна-две соседние и всё повторяется сначала. Но в игре Remember Tomorrow есть возможность более изощрённой стратегии. Разведав ближайшие окрестности, можно сразу основывать колонии за две-три звезды от дома. Вообще-то большая часть галактик устроена так, что стандартный колониальный корабль не может улететь дальше соседней звезды, но это легко преодолимо, нужно только добавить ему топливный бак. Зачем нужна такая скачкообразная стратегия? Во-первых, может оказаться, что ближайшие планеты бедны ресурсами, а более удалённые имеют залежи ценных минералов. Во-вторых, в большинстве галактик межзвёздные пути имеют слаборазветвлённую структуру (от одной звезды можно перелететь только к двум соседним и редко когда к трём-четырём). В такой галактике, заняв какие-то ключевые точки, вы закроете от конкурентов приличный кусок космоса.

ОСВОЕНИЕ ПЛАНЕТ И ЭКОНОМИКА

Управление экономикой в игре не отличается сложностью, в большинстве случаев его можно смело поручать компьютеру. Однако на начальном этапе освоения планеты лучше все же заняться этим самому. Поговорим поэтому о том, какие ресурсы имеются в игре, как и чем их добывать.

Основным ресурсом, вокруг которого вертится вся игра, является бурмитон. Именно он позволяет кораблям совершать межзвёздные перелёты и воевать. Кроме того, бурмитон нужен для работы космопортов, добычи самого бурмитона и следующего по важности минерала – риидиума. Запасы бурмитона в галактике ограничены, так что, обнаружив его на какой-то планете, нужно всеми силами стараться закрепить её за собой.

Риидиум применяется для строительства космических кораблей и энергетического оборудования. Распространён он более широко, чем бурмитон, однако не слишком. Остальные ресурсы не столь экзотические: это плутоний, металлы, органика (надо думать, под этим подразумеваются нефть и уголь) и продукты питания. Последние можно производить на всех планетах, только на одних они производятся лучше, а на других хуже.

Для добычи бурмитона и риидиума строятся специальные комплексы, пищу производят аграрные комплексы, а оставшиеся ресурсы добываются шахтами глубокого бурения. Кроме добывающих комплексов, в игре имеются два типа производящих – планетарные и орбитальные заводы, а для развития науки служат научные комплексы.

Основной постройкой, без которой освоение планеты невозможно, является космопорт. Он предназначен для пересылки любых ресурсов между колониями. Обычно такая пересылка происходит автоматически: если на какой-то планете не хватает какого-то ресурса, он пересылается с других планет. Но можно пересылать и в ручном режиме. Чаще всего это приходится делать с продовольствием. Пересылка – дело довольно дорогое, за неё берётся 20 % пересылаемого ресурса, но зато времени на это не тратится, хотя непонятно, почему.

Обычная очерёдность построек при автоматическом строительстве такова: космопорт, аграрный комплекс, планетарный завод, лаборатория. Дальше возможны варианты – можно строить дополнительные заводы, аграрные комплексы или лаборатории (кроме космопорта, всех остальных построек может быть несколько). Добывающие комплексы всегда строятся в последнюю очередь. Вообще-то такая очерёдность построек в большинстве случаев оптимальна, можно только посоветовать на тех планетах, где есть бурмитон, строить трансфер (комплекс для его добычи) пораньше, сразу после космопорта.

В качестве альтернативы автоматическому строительству можно предложить составление списка очерёдности. Если вас не устраивает приведенный выше порядок строительства, отмените автоматическое строительство. Вам сразу предъявят список возможных на данный момент построек. Если какой-то постройки в списке нет, это значит, что на данной планете отсутствуют необходимые материалы. Перешлите их через космопорт, и всё наладится. Каждая выбранная вами постройка появляется в списке на экране экономики, там же указано необходимое для её завершения время. Занесите в этот список всё, что, на ваш взгляд, требуется данной колонии, и можете о ней забыть – когда список будет исчерпан, вам об этом сообщат.

НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

В игре Remember Tomorrow все научные исследования делятся на фундаментальные и прикладные. Фундаментальные, как и положено, не дают мгновенного эффекта, они только открывают новые отрасли для прикладных исследований, ну а те, в свою очередь, дают всякие полезные вещи. Всё руководство наукой сводится к распределению учёных между разными видами и отраслями исследований. Поскольку денег в игре нет, нет и необходимости делить их между разными сферами деятельности ваших колоний, распределение же самих колонистов происходит автоматически и влиять на него вы не можете. Единственный способ ускорить научно-технический прогресс – построение большого числа научных комплексов.

Руководить фундаментальными исследованиями крайне трудно, ведь совершенно неизвестно, какие новые отрасли могут быть изобретены. Поэтому на половине научного экрана, посвященного фундаментальным наукам, лучше ничего не трогать. А вот распределение учёных между фундаментальными и прикладными науками можно менять. Тут можно дать такой нехитрый совет: первоначально выделите на фундаментальные науки примерно половину имеющегося научного потенциала. Когда появятся две-три новых отрасли прикладных исследований, снизьте эту величину наполовину. После открытия антиматерии финансирование фундаментальных наук можно прекратить – ничего нового больше не появится.

Другая особенность научных исследований в игре – их исключительно военная направленность. Не ждите, что вы получите какие-то новые технологии в мирной сфере. Новых строений, возможностей скорейшей колонизации планет или быстрого увеличения населения в Remember Tomorrow нет. Изобретается только оружие, двигатели, генераторы и щиты.

Новые изобретения могут быть плодом открытий не в одной, а в нескольких прикладных науках. Например, термоядерная торпеда требует исследовать термоядерный синтез и автоматизацию. Поэтому следует очень аккуратно перераспре-

делять учёных между прикладными исследованиями, чтобы не оставить то открытие, которое вы хотите иметь поскорее, без научных сил.

Шпионаж в игре начисто отсутствует, поэтому нет возможности установить, что именно знают и над чем работают ваши конкуренты. Однако практика показывает, что на месте они не стоят. На уровне слабых противников конкуренты слегка отстают от вас, сильные противники идут вровень с вами, ну а настоящие противники всегда опережают вас.

В игре имеются две возможности ускорить научно-технический прогресс дипломатическим путём – заключить с какой-то расой договор о научном и экономическом сотрудничестве либо объединить средства для проведения исследований. Авторы игры забыли объяснить, что именно они подразумевали под этими договорами, и мы попробуем исправить это упущение. В первом случае происходит обмен новыми открытиями, но отнюдь не равноправный. Каждое новое открытие становится достоянием обеих рас. Понятное дело, такое положение устраивает более слабого партнёра. Во втором случае научные потенциалы союзников, казалось бы, должны соединяться, однако на самом деле ничего подобного не происходит. По крайней мере, вы не видите на своём научном экране никаких изменений.

ДИПЛОМАТИЯ

В фирменном описании дипломатии отведено почти столько же места, сколько и военным действиям. И не зря. Хотя сам дипломатический экран не отличается такой сложностью и подробностью, как, скажем, в Pax Imperia, поработать на нём придётся немало. Авторы игры выбросили из неё начисто шпионаж и диверсии, но довели чистую дипломатию до весьма приличного уровня. Жаль только, что работать она начинает ближе к середине игры. Первоначально, пока у вас мало сил и вы контролируете небольшой участок галактики, вам особенно не о чем и говорить с конкурентами. Но чем больше ваша мощь, тем шире палитра дипломатических переговоров.

Давать какие-либо рекомендации по поводу дипломатии практически бесполезно – слишком многое тут зависит от игровой ситуации, да и от характера самого игрока. Поэтому дадим только самые общие советы и отметим несколько «ляпов».

Не заключайте сразу все возможные договора со всеми расами, они ведь общаются не только с вами, но и между собой. Так что ваше желание иметь со всеми соседями наилучшие отношения может привести к обратному результату. Каким-то расам может не понравится ваш союз с несимпатичными им созданиями, и только по этой причине они нападут на вас. Лучше выберите одну-две сильные расы и постарайтесь крепче подружиться с ними, но учтите, что это возможно, если ваши с ними интересы не пересекаются.

Дипломатический экран не даёт никакой информации об отношениях ваших конкурентов между собой, приходится судить о них по некоторым косвенным признакам. Например, расы, живущие на противоположных концах галактики, вряд ли станут воевать между собой, а вот обитающие рядом передерутся почти непременно. Если внимательно следить за перемещениями всех флотов в доступной вам части галактики, можно иногда заметить, как подошедший к какой-то звезде флот исчезает. Или, наоборот, исчезает уже находившийся там флот. Всё это свидетельствует, что между хозяевами этих флотов идёт война.

Получив согласие на военную помощь от союзника, не ждите, что в вашем распоряжении тут же появится новый флот. Ваши друзья долго будут его строить, потом перемещать, так что вы его можете вовсе не дождаться.

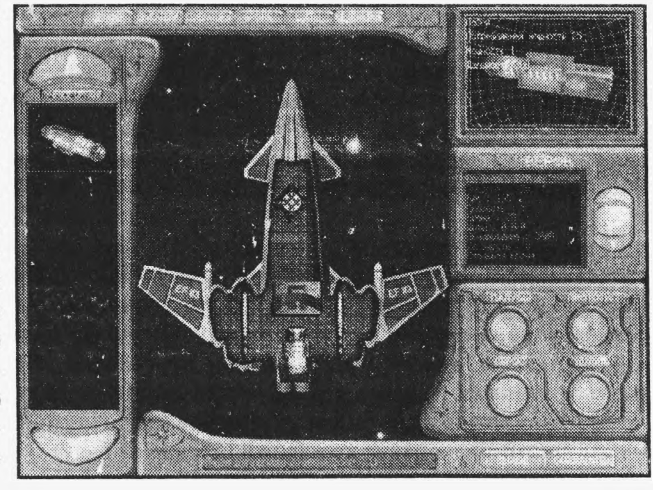
О неясности с объединениями научных ресурсов уже упоминалось, другая подобная странность происходит, когда вы пытаетесь разместить заказы на строительство своих кораблей на верфях союзника. Бывает, что он соглашается принять заказ, но этим всё и кончается. Как именно указать ему, какие корабли и в каком количестве вы собираетесь строить, совершенно непонятно.

ДИЗАЙН И СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЕЙ

Над экраном дизайна кораблей в Remember Tomorrow можно провести много приятных минут. Авторы предоставили игроку практически неограниченные возможности в этой части игрового процесса. Можно не только определять, какое оружие и механизмы ставить на создаваемый корабль, но и самому размещать их. Причём размещение непосредственно сказывается на огневой мощи корабля. Так что, крепко подумав, можно создать что-то действительно хорошее.

Первоначально для проектирования доступны три типа кораблей – истребитель, корвет и боевой спутник. Научно-технический прогресс постепенно добавляет новые возможности, и на экране дизайна появляются три типа крейсеров, множество истребителей, орбитальные платформы и дредноуты. Уже в середине игры можно запутаться среди изобилия этих типов. К счастью, вовсе не обязательно проектировать и строить их все, на любом этапе игры достаточно иметь всего три-четыре готовых проекта. Рассмотрим типы кораблей и проблемы дизайна подробнее.

Самым простым и дешевым кораблём является истребитель. Всего существует четыре их разновидности – истребитель как таковой, перехватчик, тяжёлый истребитель и «Шаттл». Различаются они только по внутреннему объёму, т. е. по возможности устанавливать на них то или иное оборудование. А общее у них всех то, что они могут совершать межзвёздные перелёты только в ангарах более крупных кораблей. Зато строить их можно сразу после возведения на планете планетарного завода. Истребители можно отнести к оборонительному оружию. Оснастив крупные корабли ангарами, вы можете включить истребители и в состав наступательного флота, но толку в этом мало. Даже в бою со слабым противником вы непременно потеряете несколько истребителей, значит, после захвата планет придётся задержаться и восполнить эту потерю или идти в следующую систему с неполным комплектом. Лучше вместо истребителей ввести в состав наступательного фло-



та несколько быстроходных корветов. Ну а если вам всё же захочется иметь наступательные истребители, создайте специальную модель с более мощной бронёй и каким-нибудь щитом.

Если принять концепцию истребителя как оборонительного оружия, его главными достоинствами станут скорость и дешевизна. Поэтому не стоит стараться усиливать их защиту. Лёгкая броня, никакого щита, максимально мощное оружие и самый быстрый двигатель – вот таким представляется идеальный истребитель. Поскольку на истребители можно устанавливать ракетное оружие, иногда полезно иметь два типа истребителей – с артиллерийским и ракетным вооружением. На первом установите только бластеры, этот тип будет полезен для борьбы с вражескими истребителями. Ну а на втором следует установить хотя бы одну ракету, такой истребитель понадобится для атаки на крупные корабли. Можно даже создать истребитель, оснащённый только ракетами – десяток таких истребителей вполне способен развалить вражеский корвет. Ставить на истребители сканер нецелесообразно. Хотя он и позволяет обнаруживать вражеские истребители на большей дистанции, но повышает стоимость постройки. При массовом строительстве это может вылиться в крупные затраты, а иметь сканер на каждом истребителе нет необходимости. Можно создать специальный тип истребителя со сканером и включать по одному в каждую группу.

Строить истребителей следует как можно больше. На их содержание тратится не так много средств, а польза от них большая. Правда, по мере расширения вашей империи какие-то планеты могут оказаться в глубоком тылу, и истребители станут там совершенно не нужны. В таком случае можно создать специальный корабль-авианосец и с его помощью перетащить ваши истребители туда, где они нужны.

Другим типом оборонительного оружия являются спутники и орбитальные платформы. Хотя авторы игры отнесли их к разным классам, можно их объединить. Прежде всего потому, что они не могут перемещаться между звёздами. Построенный возле какой-то звезды спутник или платформа навсегда останется там. Кроме того, на содержание этих сооружений совсем не тратятся ресурсы. Это достоинство несколько перекрывает основной недостаток: построив орбитальное сооружение в системе, которая в данный момент является ключевой, вам нет необходимости уничтожать его после того, как данная система окажется в глубоком тылу.

Орбитальные комплексы не могут двигаться не только между звёздами, но и во время боя, поэтому вес для них не играет никакой роли. Следовательно, на спутники и платформы следует устанавливать самую мощную броню и щиты. Что касается оружия, то предпочтение следует отдавать самому дальнобойному, чтобы спутник мог нанести противнику урон до того, как тот сможет применить своё оружие. Стоит ли устанавливать на спутниках ракеты? Вопрос сложный. Представляется, что решать его нужно так – если спутник имеет мощную защиту и способен долгое время противостоять огню противника, лучше поставить на нём побольше бластеров или других пушек. Можно создать тип спутника с дешевой бронёй и безо всякого щита, но оснащённого мощными ракетами. Несколько таких спутников, выдвинутые на первый рубеж обороны, могут послужить своеобразным минным полем. Своими ракетами они нанесут противнику большой урон, кроме того, вражеские корабли постараются уничтожить ставшие уже бесполезными спутники, а ваши корабли в это время будут их громить.

Корвет является первым доступным кораблём, способным совершать межзвёздные перелёты. Создатели игры изначально предоставили в ваше распоряжение три типа корветов – боевой корвет, десантный транспорт и колониальный корабль. Нужно сказать, что все эти три корабля далеки от идеала, даже учитывая имеющиеся в вашем распоряжении в начале игры возможности. Колониальный корабль, скажем, можно оснастить дополнительным топливным баком, что существенно увеличит его радиус действия (в некоторых сценариях это может оказаться решающим преимуществом). Можно поставить на него и кое-какое оружие, но особого смысла в этом нет. Боевой корвет тоже можно модернизировать, если убрать с него ангар для истребителей и один топливный бак; можно поставить пару дополнительных двигателей, что почти втрое увеличит его скорость, существенно не уменьшая радиус действия. Кроме того, можно значительно усилить его огневую мощь, дополнив артиллерийское вооружение ракетным. Что касается десантного транспорта, то на первых порах он вам вовсе не понадобится. К тому времени, когда вы доберётесь до колоний конкурентов и задумаете атаковать их, вам наверняка будет доступна постройка крейсеров, а на тяжёлый крейсер без ущерба для его огневой мощи и манёвренности можно ставить десантные и даже колониальные модули. Так что вместо того, чтобы заниматься дизайном транспорта, создайте лучше тип дальнего разведчика. Такой корабль может не иметь никакого оружия и обладать малой скоростью, но непременно должен иметь максимально возможный радиус действия.

Крейсера в игре бывают трёх видов – лёгкие, тяжёлые и линейные. Каждый из них имеет свои достоинства, но наиболее важным является тяжёлый крейсер. Лёгкий крейсер имеет на одну палубу больше, чем у корвета, и предоставляет возможность установки большего количества оборудования. Однако к тому времени, когда вам становится доступной постройка корабля данного типа, у вас ещё нет достаточно мощного оружия, генераторов и щитов. Так что создать приличный корабль невозможно. А когда вы всё это изобретёте, вам уже будет доступно строительство тяжёлых крейсеров. Спроектировав же и построив несколько таких кораблей, вы вполне можете ждать изобретения дредноутов, так что строительством линейных крейсеров можно не заниматься. Конечно, всё вышеизложенное весьма условно, в конкретной ситуации вам вполне может потребоваться массовое строительство лёгких или линейных крейсеров.

Поколдовав над дизайном тяжёлого крейсера, можно создать поистине универсальный корабль. Большое число мест для размещения оружия позволяет установить все его типы в необходимом количестве. Большие внутренние объёмы дают возможность поставить самые мощные щиты и генераторы, да ещё остаётся место для топливных баков, десантных и колониальных модулей.

Самым главным, конечно, является размещение оружия. Поскольку только установленные на верхней палубе орудия могут вести круговой огонь, наиболее мощное оружие стоит размещать именно там. В бортовых батареях лучше размещать ракеты и противоракетное (лазерное) оружие. Причём лазеры целесообразно устанавливать в носовых фортах, где они имеют большую эффективность против вражеских ракет. Большое количество типов и разновидностей оружия создает большие трудности при конструировании кораблей. Сложно решить, что именно и в каком количестве устанавливать, отдавать ли предпочтение более скорострельному, но не слишком мощному оружию или поступать наоборот. Можно посоветовать создавать по несколько разновидностей каждого типа кораблей, предназ-

10—1345

начив каждый из них для решения своих задач. Скажем, можно иметь крейсера, предназначенные для борьбы с вражескими истребителями. На таких кораблях лучше иметь наиболее скорострельное оружие, а ракет не ставить вовсе. В бою такие «истребители истребителей» будут идти впереди флота, а потом, сделав своё дело, отойдут на задний план, предоставив действовать кораблям с более мощным оружием.

Решая вопрос об установке десантных модулей, следует иметь в виду, что при наличии в составе флота всего одного корабля с единственным таким модулем можно мгновенно захватить любую звёздную систему неприятеля. Для этого в режиме паузы нужно отдать приказ, высадить десант, потом принять десант и делать так столько раз, сколько в системе планет. Следовательно, не обязательно оснащать десантными модулями все корабли флота.

Наиболее мощным типом корабля является дредноут. При его проектировании главная проблема – чем наполнить громадный объём корабля. После размещения оружия, двигателей, щитов, генераторов и сканеров остаётся ещё масса свободного места. Но не стоит все это место использовать, ведь любое оборудование что-то весит, следовательно, его установка непременно скажется на скорости и маневренности корабля.

Дредноут в большинстве случаев может действовать автономно и справиться с довольно сильным флотом противника. Поэтому в его оснащение должно входить всё необходимое – десантный и колониальный модули, ангар для истребителей. Можно создать даже некий тип дредноута-авианосца, способного нести три-четыре эскадрильи истребителей. Такой корабль можно смело отправлять на завоевание дальнего космоса.

СТРАТЕГИЯ КОСМИЧЕСКИХ БАТАЛИЙ

Космическим сражениям в Remember Tomorrow уделено большое место. Пожалуй, это наиболее проработанный блок игры. Однако управлять боем с участием хотя бы десятка кораблей достаточно непросто. Попробуем разобраться вместе.

При нападении на вас неприятеля битва начинается с расстановки ваших сил (если напали вы, ваши корабли расставляются случайным образом). Начальная расстановка может послужить ключом к победе, так что отнестись к ней нужно достаточно серьёзно. Прежде всего следует оценить силы неприятеля и их расположение. Учтите, что истребители противника не всегда видны изначально: если ни один из ваших кораблей не оснащён достаточно мощным сканером, вы увидите истребители только тогда, когда они подойдут достаточно близко. Большие соединения истребителей могут нанести вам сильный урон ещё до подхода главных сил неприятеля, поэтому в первую линию вашего флота стоит ставить корабли, способные бороться с ними (истребители и специальные корветы). Если у вас есть орбитальные станции, оснащённые ракетным оружием, ставить их следует вместе с противоистребительными силами (хотя спутники и платформы не имеют двигателей и не могут перемещаться, перед боем их можно расставлять как обычные корабли). Во вторую линию стоит поставить остальные спутники, а уж за ними ваши главные силы. При расстановке кораблей не забывайте об оригинальном устройстве поля боя. Дело в том, что оно не плоское, а сферическое, поэтому противоположные кромки радарной карты смыкаются. Если корабли про-

тивника стоят у левой кромки, а ваши у правой, то на локальной карте они окажутся рядом друг с другом.

Трудно давать советы по ведению боевых действий, слишком многое тут зависит от сил участвующих в конфликте сторон, тактики неприятеля и многих других, порой совершенно случайных факторов. Однако некоторые закономерности поведения компьютерных стратегов можно выделить. Прежде всего, все ваши оппоненты очень любят истребители и применяют их большими группами. Обычно они нацелены на ваши крупные корабли, причём нападают одновременно с двух сторон. Если ваши корабли не оснащены мощным противоистребительным оружием, можно их защищать группами истребителей, отдав им приказ эскортировать данный корабль. Однако группы должны быть достаточно велики — как минимум 20—30 истребителей.

СЦЕНАРИИ И КОНФИГУРАЦИЯ ГАЛАКТИК

Всего в игре присутствует девять сценариев, отличаются они размерами и конфигурацией галактики и числом участвующих рас. Стартовые планеты в каждом сценарии фиксированы, также постоянны полезные ископаемые на всех остальных планетах. А вот качество планет в разных играх может меняться. В большинстве сценариев можно играть за несколько рас, однако нижеприведенные советы рассчитаны в основном на игру за людей.

ДИЗЪЮНКЦИЯ

В переводе с латыни — разъединение, и это соответствует содержанию сценария: на первых порах все расы изолированы друг от друга. При первом взгляде на галактику кажется, что она состоит из концентрических колец, но это не совсем так. Кольца эти называются коаксиальными, то есть имеют общую ось. Они как бы надеты на сферу (вроде параллелей на глобусе). На полюсах сферы находятся две звезды, а ещё две расположены в центрах средних колец. Кольца соединяются между собой только одним переходным каналом, так что звёзды на концах таких каналов имеют важное стратегическое значение. Люди стартуют на одном из полюсов галактики, а на противоположном полюсе обитают магеланцы. Ещё две расы живут на срединных планетах, а остальные — на противоположных от межкольцевых каналов. В этом сценарии вы довольно длительное время не встретитесь с конкурентами, поэтому главной задачей на первом этапе является захватить и освоить как можно больше звёздных систем.

ЦИЛИНДР

Действительно, галактика здесь представляет несколько колец, равномерно насаженных на цилиндр. Звёзд тут сравнительно немного, межзвёздные пути отличаются простой конфигурацией, так что сразу ждите гостей.

КОРОЛЬ НА ХОЛМЕ

Довольно простая конфигурация. Восемь звёзд образуют куб, над каждой вершиной которого находится пирамида из четырёх звёзд. На пересечении диагоналей куба лежит звезда с тремя богатыми планетами. На ней живут люди. Остальные расы начинают на вершинах пирамид. В вашем распоряжении сразу есть три очень богатых планеты, так что на первом этапе главной задачей будет заселить и обжить их. Не забывайте об обороне — ваши планеты являются лакомым куском для конкурентов. Создатели игры предлагают этот сценарий в качестве тренировочного, однако они явно погорячились. Даже на уровне слабых противников вы-

играть тут непросто, приходится учитывать баланс сил в галактике и вести тонкую дипломатию.

ПЕПТИД

Расположение звёзд в этом сценарии весьма причудливо и действительно напоминает молекулу пептида. Не менее причудлива и конфигурация звёздных путей – длинные цепочки линейных путей прерываются развилками, есть много тупиков. На первый план тут выступает разведка – прежде чем начинать обживать планеты, стоит определить, с какой стороны нужно ждать конкурентов, и постараться обезопасить себя. Постарайтесь занимать все системы, лежащие на развилках звёздных путей. Военные действия здесь идут по цепочкам межзвёздных путей, так что не помешает устраивать эшелонированную оборону.

ПОЛИПЕПТИД

Увеличенный вариант предыдущего сценария.

БИТВА ЗА СИРИУС

Конфигурация галактики похожа на конфигурацию «Король на холме», только вы стартуете не в середине, а на окраине галактики. Кроме того, межзвёздные пути здесь образуют своего рода треугольники, внутри которых находится центральная звезда. Основной целью тут является первым добраться до лежащей в центре галактики звезды Сириус и колонизировать её. Тот, кто сделает это, сможет контролировать контакты других рас между собой и обеспечит преимущественное положение в галактике.

СФЕРА

Действительно сфера. Несколько напоминает «Дизъюнкцию», но межзвездные пути более запутанные.

БЛИЦ

Самая маленькая галактика, всего пятнадцать звёзд. К тому же участвуют только пять рас. Однако победить в этом сценарии непросто, малые размеры галактики предполагают ранние контакты с другими расами и жестокую конкуренцию.

ТРИПТОФАН

Конфигурация галактики напоминает объёмную букву Г с изогнутой верхней частью. Размеры средние.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Remember Tomorrow – серьёзная стратегическая игра на космическую тему, созданная отечественными разработчиками. Отрадно, что такая игра наконец появилась, ещё больше радует то, что авторы не ограничились простым подражанием, а ввели в игру много нового. Но радужную картину несколько портят имеющиеся в игре недоделки и неясности. Пока что как следует проработаны только блоки, связанные с ведением боевых действий, поэтому игра может быть интересна в основном любителям космических баталий. Хочется надеяться, что авторы не остановятся на достигнутом и выпустят вскоре новую, улучшенную версию игры. Если как следует проработать экономический раздел, добавить в блок дипломатии шпионаж, расширить и дополнить научные изыскания, можно создать игру, которая сможет конкурировать с такими шедеврами жанра, как Master of Orion 2 или Pax Imperia. Подождём – увидим.

Владимир Веселов, «Game Galaxy»

SANITARIUM

Разработчик	ASC Games
Издатель	DreamForge Entertainment
Выход	Май 1998 г.
Жанр	Квест с элементами RPG
Жанр	★★★★★★★★★☆
Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата	2 Мб (рекомендуется 4 Мб)
Привод CD-ROM	4-х (рекомендуется 8-х)
Необходимо на жестком диске 80 Мб	

Вы держите в руках коробку с истинным шедевром гибридизации. Sanitarium более чем удачно соединяет в себе и шикарный квест, и затягивающую ролевую игру. Все это дополняется невероятно детализированной графикой и огромным количеством персонажей (более ста). Добавив к этому многочисленные анимационные ролики, гнетущую, т. е. полностью соответствующую атмосфере игры музыку и голоса профессиональных актеров, можно с полной уверенностью сказать, что игра не зря занимает целых три диска, что скоро станет нормой, если не минимумом.

Не менее привлекателен и ее сюжет — незадачливый американский обыватель невесть каким образом оказывается в психушке, или в «санатории», как его ласково величают хозяева. Как бы ни называлось, место все равно поганое — мрачная темная башня, клетушки с пациентами, молотящими головой об стену, бесконечные провода и таинственные нянечки и медбратья. Вот в такой обстановке и одолело нашего героя любопытство относительно предыдущей своей жизни, все воспоминания о которой у него отбило (или отбили). Итак, отбросив все колебания, парень шагнул за пределы своего «люкса»...

Первая часть. ПОБЕГ ИЗ ПСИХУШКИ

Выйдя из камеры, идите налево и поверните выключатель, чтобы вырубить сигнализацию. Войдите в камеру справа от вашей и возьмите полотенце. Поднимитесь по лестнице и поговорите со всеми, кого встретите. Затем пойдите направо и, использовав полотенце на кабеле, переберитесь на площадку с наблюдательной будкой и войдите внутрь. Взгляните на сейф и в выдвижной ящик. Осмотрите видеоаппаратуру и воткните провода в гнезда соответствующих цветов. Включите питание и нажмите кнопку Play. Посмотрите видеозапись, пока короткое замыкание не прервет ее. Откройте сейф и возьмите ключ. Еще раз загляните в ящик и прочитайте записи. Выйдите из будки и нажмите на кнопку, включающую выдвижной мост. Перейдите по нему к статуе, используйте на нее найденный ключ и насладитесь мультфильмом.

Вторая часть. ЗАМОЧИТЬ МАМАШУ

Оказавшись на свободе, поговорите с Billy, Jessie и Meg. Прочитайте надпись у входа в церковь и, зайдя внутрь, прочитайте все записи, имеющиеся внутри. Выйдите из церкви и вновь поговорите с Billy и Jessie. Сыграйте с ними в «крестики-нолики». Идите в городскую ратушу (Town Hall) и прочитайте всю имеющуюся там писанину. Перейдите на другую сторону реки по мосту и загляните в домик. Прочтите газетную вырезку и дневник.

Вернитесь на пляж и поговорите с Timmy. Пойдите пообщайтесь с Marty (мальчик в красной бейсболке у входа в магазин).

Идите на кладбище. После анимационного ролика осмотрите могильные надгробия и поговорите с детьми (Dennis, Derek, Eileen, Lumpy и Marcus).

Зайдите в кладбищенскую постройку и возьмите ломик.

Вновь поговорите с Dennis'ом и поиграйте с ним в прятки. Найдите всех пятерых ребят (один в церкви, один на дереве за церковью, под кроватью в доме за мостом, за бочками рядом со школой, в школе). Для того чтобы войти в школу, вам понадобится ломик.

Вернитесь в центр города и вновь поговорите с Dennis'ом. Поговорите с Eileen (девочка возле статуи) и возьмите ее лопатку. Вернитесь на кладбище и раскопайте могилу с именем C. Driscoll.

После ролика вновь поговорите с Dennis'ом, чтобы получить ключи от магазина.

Откройте магазин и возьмите внутри пустую канистру.

Возьмите игрушку «кузнечик» и идите к сломанному мосту. Перепрыгните на другой берег с помощью «кузнечика». Поговорите с Maria, затем щелкните на замок. Введите код 451 – ворота откроются.

Заходите внутрь на тыквенную плантацию. Возьмите косу около грузовика и идите прямо через грядки, отбиваясь от птиц косой. Добравшись до середины поля, расправьтесь с враждебными тыквами и их предводителем.

Откройте ворота и осмотрите старый грузовик. Откройте его капот и возьмите соединительный кабель. Зайдите в сарай и поговорите с Мамашей (Mom). Перед тем как выйти из сарая, возьмите гаечный ключ. Вернитесь на тыквенную плантацию и вновь поговорите с Maria.

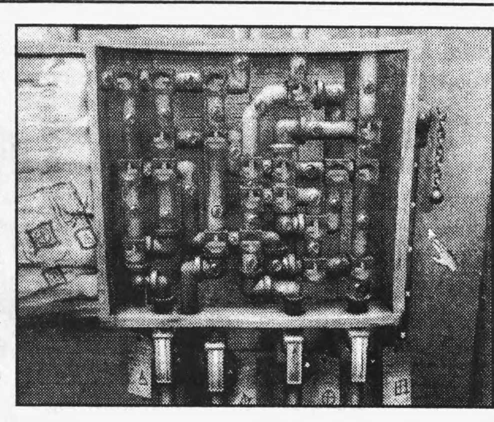
Используйте гаечный ключ на шланге рядом с ратушей. Возьмите камень около церкви и киньте его в колокол. Вернитесь на пляж и возьмите удочку. Используйте резиновый шланг на машине, чтобы откачать бензин себе в канистру.

Идите к мосту и выловите удочкой металлический крест. Вернитесь на тыквенную плантацию и заправьте бензином электрогенератор. Положите крест на металлическую болванку рядом с генератором. Подключите один конец имеющегося у вас кабеля к генератору, а другой к кресту. После гибели Мамаши выйдите из сарая и поговорите с девушкой, стоящей у моста.

Третья часть. СВЯЩЕННАЯ МИССИЯ

Подойдите к фонтану и поговорите с симпатичной девушкой. Зайдите в церковь с Norman'ом и со священником. От последнего вы получите «священную миссию».

Идите в дом в правой части экрана, поговорите с Dr. Morgan'ом и возьмите записи на столе. Выберите диск Belladonna in a Flat (красный) и посмотри-



те на реакцию старика. Выйдите из дома и идите к тому месту, где сидит старик. Возьмите на скамье святой символ. Вернитесь в церковь и отдайте его священнику. Получив взамен метлу, идите к дому старика и откройте ею распределительную коробку. Соедините все трубы так, чтобы вода попадала исключительно в третью трубу (см. рисунок). Вернитесь к фонтану и вновь поговорите с девушкой. Взгляните на свое отражение в фонтане.

Четвертая часть. ЦИРК ДУРАКОВ

По прибытии на остров поговорите с Antonio Baldini и получите от него билет на игру Squid Squash. Идите к вагончику в левой части экрана и осмотрите пустые бутылки. Поговорите с Wilbur Smith'ом и получите от него полную бутылку.

Поговорите с Carl Rice'ом и сыграйте в Squid Squash. Взамен получите еще три билетика. Сыграйте в Knock Down, чтобы заработать еще три билета. Возьмите на земле колышек для боулинга. Поиграйте еще, пока не наберете минимум 10 билетиков. После этого идите вправо и поговорите с Sean'ом.

Возьмите канистру с маслом рядом с костром и поговорите с Collin и Martha O'Leary. Теперь идите в большой шатер и поговорите со всеми.

Jennifer Lang/Inferno научит вас «огненному дыханию» в обмен на горючее. Отдайте ей бутылку со спиртом. Отдайте колышек Lefty-жонглеру. Взамен получите красный жонглерский шарик. Помогите Meano Geno доказать свою любовь к Inferno, посоветовав ему сделать татуировку. Перед тем как выходить из шатра, поговорите с Baldini и тремя клоунами Trixie, Simon'ом и Flipper'ом.

Вернитесь к вагончику и вновь поговорите с Geno. Возьмите иглу со стола, пока Wilbur не смотрит в вашу сторону.

Идите на пляж и поговорите с Zippy, Matt'ом и Ashley, близнецами-уродцами. Поговорите со Stuart Limpkin'ом и дайте ему 5 билетиков за проход на пляж уродов. Поговорите с Pret-zool и с Timber. Используйте иглу на замке, чтобы освободить его.

Идите влево и используйте масло на рычаге. Поверните его и идите к карусели. Покатавшись, идите налево и поговорите со Spanky-клоуном. Положите ему на голову красный мячик.

Поговорите с Oliver Tweed'ом и дайте ему оставшиеся 5 билетиков. Зайдите в Дом Ужасов. Возьмите кусочек разбитого зеркала. Поговорите с Лепреконом и поднимитесь по лестнице в шатер. Попросите Lady Ivanna предсказать вам судьбу, после чего вы телепортируетесь в главный шатер. Вновь поговорите со всеми и вернитесь туда, где сидел Sean.

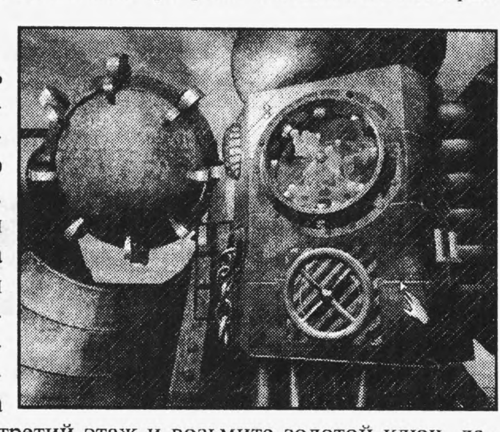
Посмотрите на нору и прыгните внутрь.

Пятая часть. ПЕЩЕРА

Положите осколок зеркала на прутики, используйте палку на огне и войдите в пещеру. Внутри пещеры продвигайтесь очень медленно, уворачиваясь от падаю-

щих камней и щупалец, которые следует прижигать факелом. В конце пещеры убейте главного монстра, плюнув ему в глаз огнем три раза. Выйдите из пещеры.

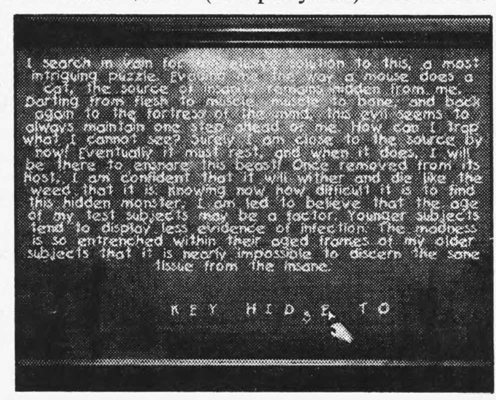
Шестая часть. УСАДЬБА



Посмотрите на стены, поднимитесь по лестнице и понаблюдайте за призраками. Войдите в кухню, затем поднимитесь на второй этаж. Идите на север и возьмите медный ключ в спальне. Спуститесь вниз и откройте ключом старинные часы. Выставьте время на часах на 6 вечера. Войдите в кабинет и возьмите серебряный ключ и видеокассету. Поднимитесь наверх и просмотрите кассету с помощью видеомагнитофона. Откройте дверцу слева серебряным ключом. Поднимитесь на третий этаж и возьмите золотой ключ, лежащий рядом с медведем. Воспользуйтесь батутом, чтобы перепрыгнуть через баррикаду. Отоприте сундук золотым ключом и возьмите куклу. Выйдя из комнаты, следуйте за Max'ом. Идите в спальню и отдайте куклу Sarah.

Седьмая часть. ЛАБОРАТОРИЯ

Выйдите из комнаты и поднимитесь по лестнице. Идите в кабинет направо и присмотритесь к картине. Вытащите клапан, торчащий сзади, и выйдите из кабинета. Идите налево и вверх по лестнице. Вставьте клапан в стену и поверните его. Это активизирует машину с еще одной головоломкой. Взгляните на фотографию и представьте, что механизм есть не что иное, как часы с восемью пронумерованными позициями и четырьмя стрелками (у трех на конце есть контакт, а у одной – нет). Для того чтобы решить эту головоломку, крутите колесо до тех пор, пока стрелка без контакта не встанет в позицию 1 (см. рисунок). Потяните за ручку. Теперь переведите стрелку в позицию 2, 3, 4 и т. д. до восьмой, каждый раз дергая ручку. В конце концов замки раскроются, и шар встанет на место.



Теперь можете зайти в лабораторию. Подойдите к столу, прослушайте и прочитайте все, что на нем лежит.

Теперь взгляните на доски. На каждой из них из заглавных букв предложений (см. рисунок) должны быть составлены следующие слова:

1-я: KEY HIDES TO;

2-я: THE YOUTH;

3-я: SALVATION.

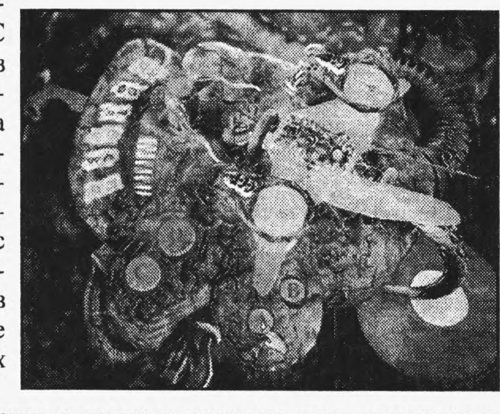
Щелкните на панель сигнализации и введите следующее предложение:

YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION.

Выйдите из лаборатории.

Восьмая часть. УЛЕЙ

Сразу после начала игры возьмите ремень безопасности. Идите вниз и влево и поговорите с Graven'ом. Получите от него информацию, в том числе пароль для входа в его лачугу. Идите туда, введите пароль и возьмите внутри молоток и гвозди. Выйдите из лачуги и идите в дом с печью. Зайдя внутрь, используйте молоток на залатанной трубе. Черви отползут от мехов, освободив вам проход. Используйте меха, чтобы убить червей. Возьмите коготь одного из них и идите к контрольной панели. Здесь вам необходимо решить еще одну головоломку. На теле стрекозы (см. рисунок ниже) имеются кнопки 1, 2 и 3, используемые для переключения крыльев. Также вам понадобятся кнопки A и B и два диска C и D. Используйте диски для вывода в левой части прибора различных цветных знаков. С помощью кнопок на стрекозе вы должны подобрать на одном из ее крыльев цветной значок, соответствующий выбранному с помощью дисков. Всякий раз, когда у вас получается совпадение, дергайте рукоятку E и нажимайте кнопку A или B в зависимости от того, на каком крыле совпал значок. Продолжайте до тех пор, пока дверца печи не закроется.



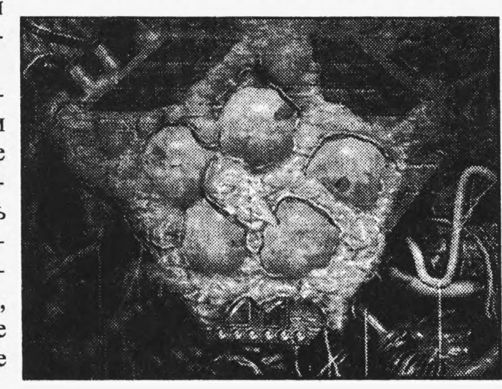
Идите обратно в лачугу и поговорите с присутствующим там персонажем. Спросите его об обновлении системы безопасности. Получив ответ, идите вверх и возьмите еще один коготь.

Идите в лачугу к Graven'у и поговорите с ним о печи. Он попросит у вас доказательства, а также даст информацию о том, как получить допуск к системе безопасности.

Идите к посту повышения уровня безопасности. С вас потребуют доказательства достаточного возраста. Возьмите один из когтей и положите его в центр желтого круга. Вам тут же повысят уровень безопасности.

Идите к Улью и зайдите внутрь. С помощью когтя срежьте одну из бутылок, висящих внутри, и отнесите Graven'у в качестве доказательства. Он впустит вас в хижину Gromma. Зайдите внутрь и вытащите из-под подушки ключик. Откройте им дверцу над кроватью, возьмите звуковой генератор и используйте его на предмете, плавающем в желтой жидкости.

Телепортировавшись в Улей, поговорите с червеподобным созданием и пощелкайте на все клетки. Запомните мелодию и идите влево. Чтобы открыть дверь, вам необходимо набрать своеобразный код. Нажимайте на жуков в следующем порядке: левый, правый, правый, нижний слева, верхний, нижний справа (см. рисунок). Зайдите в открывшуюся дверь и оттуда идите



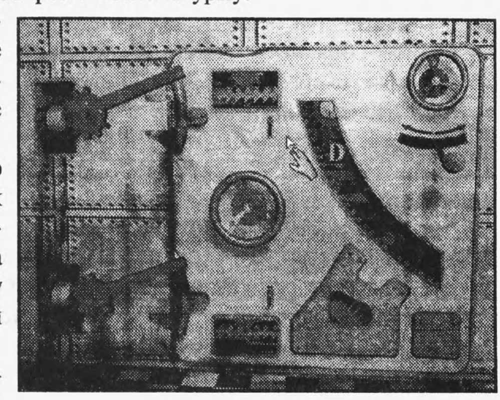
направо к еще одной твари. Используйте инструменты на механизме. Взяв отвинченную деталь, идите вниз и используйте звуковой генератор, чтобы покинуть улей. Идите к Graven'y. Когда вы будете переходить мостик, последний дезинтегрируется, и вам придется бросить Graven'y деталь через пропасть. Вернитесь в Улей, но теперь идите влево и вверх по веревке от того места, где отвинтили первую деталь. Подойдите к устройству со множеством кабелей и включите его. Активируется портал, в который вам, собственно, и нужно запрыгнуть.

Девятая часть. МОРГ И КЛАДБИЩЕ

Чтобы открыть дверь морга, вам надо разобраться со сложными засовами. Подойдите к двери вплотную и поверните три раза колесо, пока шестерня D не достигнет верха (см. рисунок). Теперь дерните ручку B влево. Повторите еще два раза, а затем еще три раза, но уже дергая ручку вправо. Теперь поверните колесо C. Дверь откроется. Выходите из морга.

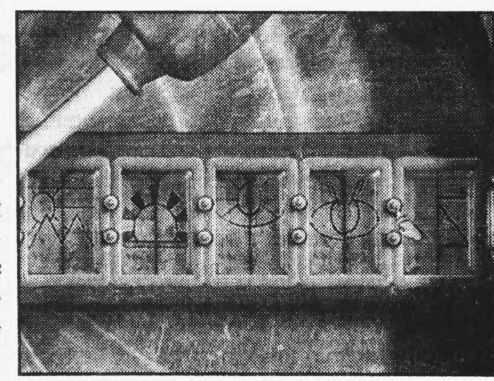
Идите направо и возьмите на столе бюст, спички и урну с полки возле двери. Швырните бюст о стену рядом с книжным шкафом пару раз, чтобы пробить ее. Возьмите U-образную трубу и поверните паровой клапан.

Теперь идите в здание с печью напротив морга. Возьмите гаечный ключ из ящика с инструментами. Воспользуйтесь панелью управления печью, включите ее и откройте печную дверь. Положите тело номер 7 в печь и сожгите его. Откройте печь и возьмите стеклянный глаз. Соберите пепел в урну.



Идите обратно в коридор и используйте гаечный ключ на трубах. Вставьте U-образную трубу вместо вынутого куска. Морг прогреется, и вы сможете войти внутрь.

Освободите старика из ящика номер 5 и поговорите с ним. Откройте ящик номер 7 и используйте на нем стеклянный глаз и спички. Выйдите из морга (налево) и подойдите к разрушенному надгробию. Высыпьте на него пепел и прочитайте имя погребенного.

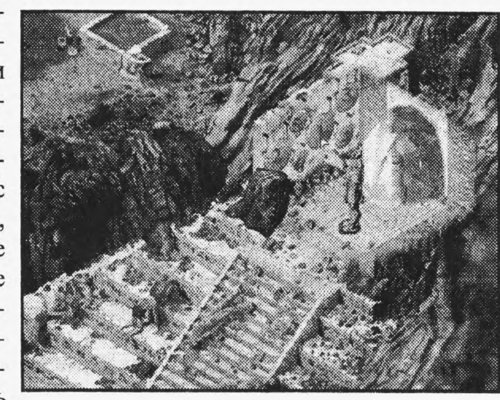


Теперь идите вверх и направо. Поговорите с деревом. Идите вверх к хрустальному сердцу и возьмите призму. Используйте призму на луче солнца, чтобы открыть дверь в храм Ацтеков.

Войдите в храм и поговорите с доктором. Вам предстоит решить головоломку с календарем. Перед тем как решать ее, взгляните на рисунок на левой стене — именно его вам и требуется повторить (см. иллюстрацию). Проще всего начать выстраивать картинки слева направо, используя кнопки для прокручивания изображений.

Десятая часть. ПОТЕРЯННАЯ ДЕРЕВНЯ

Поговорите со старухой и выберитесь на поверхность. Идите на юг, затем на запад. Поднимитесь по лестнице к жертвенному алтарю. Посмотрите на большую статую и сбросьте ее вниз. Остыв в воде, она сослужит вам службу в качестве моста к Храму Воды. Поговорите с Quetzalcoatl'ем и спуститесь вниз. Поговорите с шестью духами воинов и узнайте их имена и звания. После этого идите в деревню и возьмите медную чашу. Там же поговорите со старухой. Зайдите в средний дом и поговорите с женой рыбака. Поговорите с женщиной, сидящей в соседней комнате, и с мужчиной. Поговорите еще раз с женой рыбака и с самим рыбаком, вернее, с его духом, стоящим у главного идола. Толкните идола, из которого получится еще один мост. Перейдите по нему к Храму. Разгребите каменный завал и освободите дочку каменщика. После ролика вернитесь в Храм, чтобы взять идола Ветра. Для этого ударьте в гонги с первого по шестой в порядке, указанном на рисунке слева, чтобы разбить хрустальную защиту. Возьмите идола и идите к Храму Воды. Разберитесь с головоломкой, нажимая панели в следующей последовательности: Глаз Богов, Копье, Вода, Рыба, Корзины и Рыбак (см. рисунок справа).

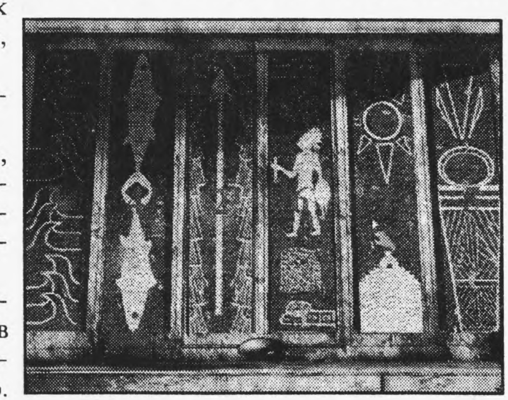


Войдите в Храм и возьмите идола и рыбу. Теперь поговорите с колдуном возле Храма Ягуара и спросите, что ему надо. Пойдите к Вождю (каменщику) и спросите его об обряде посвящения в воины. Он попросит выстроить в иерархическом порядке имена воинов-духов. Порядок следующий: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl.

После этого вождь совершит над вами обряд посвящения.

Идите к дереву, торчащему из лавы, и возьмите Кокон Могущества. Отнесите его колдуну, который принесет себя в жертву. Поговорите с ним и наберите его крови в медную чашу.

Идите в его хижину и возьмите хрустальное сердце. Теперь отправьтесь в Храм Ягуара и положите сердце в правую корзину, а чашу с кровью в другую. Заходите в Храм, но сначала решите головоломку: поверните левое колесо один раз, следующее за ним – два раза, следующее – три и т. д. для всех колес. Возьмите идол Ягуара.



Идите в деревню к самой большой статуе Quetzalcoatl'я и расставьте вокруг нее идолов в следующем порядке: идол Ветра – справа; идол Ягуара – внизу; идол Воды – слева. Наслаждайтесь роликом.

Одиннадцатая часть. ЛАБИРИНТ

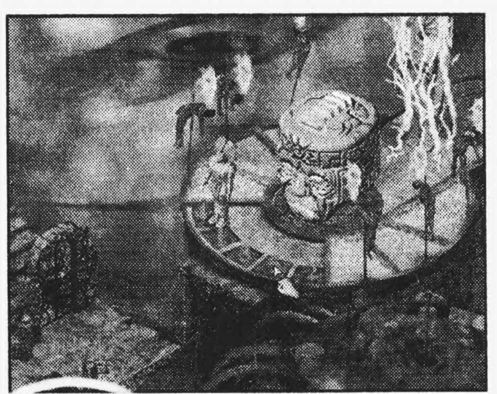
Идите на ЮЗ (юго-запад) до угла и затем поднимитесь по лестнице на СЗ. Спуститесь по другой лестнице на ЮЗ и идите на СЗ, а затем на СВ до первого разветвления. Оттуда идите на ЮВ. Идите до следующего перекрестка, там сверните туда, где есть лестница наверх. Поднимитесь по ней и идите прямо до системы отключения замка. Нажмите на два внешних камня, оставляя средний незажженным, после чего нажмите на синий выключатель справа.

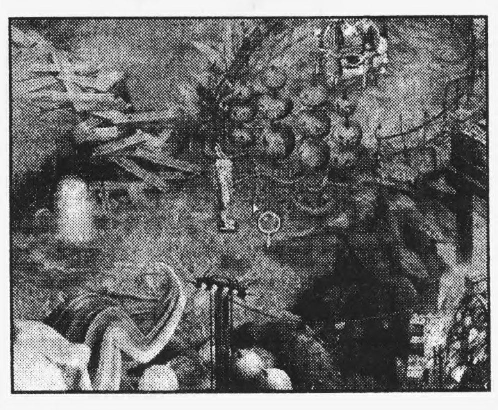
Идите на СВ до первой же лестницы наверх. Поднимитесь и двигайтесь до первой лестницы, ведущей вниз на ЮЗ. Идите все время на ЮЗ, пока не появится лестница. Поднимитесь по ней и потяните статую за руку. Идите на СВ, пока не дойдете до лестницы, ведущей вниз на ЮВ. Спуститесь и следуйте по дорожке до рычага. Поверните его и поднимитесь по лестнице. Оттуда идите на СВ и вниз по следующей лестнице. Поверните рукоятку, чтобы закрыть за собой ворота, и идите дальше по дорожке. Войдите в пещеру в форме рта и возьмите маску.

Двенадцатая часть. ПОЛУФИНАЛ

В этой части игры вам придется пользоваться всеми своими обличьями (для этого достаточно выбирать в инвентаре куклу, статую или комикс).

Выбрав обличье Ацтека, пройдите сквозь шипы к тыквенному заграждению. Чтобы пройти, наберите комбинацию, указанную на рисунке. Возьмите череп и удалитесь с плантации. Осмотрите надгробия и используйте череп на призраке, как только он материализуется.





Переключитесь на козлоногого Grimwall'a, откройте гроб и возьмите голову статуи ангела.

Вновь примите облик Ацтека и перейдите мост. Чтобы сыграть в игру, станьте вновь Grimwall'ом. Подойдите к гигантскому клоуну, станьте Ацтеком и ударьте его по зубам в следующем порядке: красный, желтый, зеленый, синий. У клоуна отвалится нос, а в образовавшееся отверстие вы сможете залезть, приняв облик девочки. Возьмите крыло ангела и идите назад на деревянный мост. Оттуда идите к замку и поднимитесь по лестнице. В облике девочки переберитесь через паутину и превратитесь в Ацтека. Наступайте на плиты перед статуей в следующем порядке: 2, 5, 3, 1, 4 (см. рисунок).

В облике Grimwall'a сдвиньте статую. Теперь стяните все тела в самый низ копий, чтобы разбить хрустальную крышку.

Возьмите еще одно крыло ангела. Идите обратно к лестнице и войдите в Улей (справа). В облике Grimwall'a за-

пустите механизм. Идите к сотам и выньте из них коготь. Теперь откройте решетку в полу и спуститесь вниз, используя облик девочки. Превратитесь в Ацтека и разрежьте веревки с помощью когтя. Вернитесь в Улей и возьмите еще одну часть статуи (торс).

Вернитесь в замок и используйте на статуе все части, имеющиеся у вас (начиная с торса). Поднимитесь по лестнице и войдите в портал. Теперь вас ожидает последнее препятствие.

Тринадцатая часть. ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА

Суть игры состоит в том, чтобы перенести хрустальные шары с одной стороны доски на противоположную, в то время как ваша тень, зеркально повторяя ваши движения, будет пытаться вам помешать.

Трудно и слишком долго описывать досконально способ прохождения этого этапа, вследствие чего ограничимся общей стратегией: для подхода к каждому шару существует определенный путь на доске, и если точно ему следовать, то не станут для вас помехой ни сама тень, ни черная жижа, норовящая засосать героя. Эти «тропы» находятся методом проб и ошибок, но довольно быстро, поскольку клеток не так уж много. В любом случае, перенеся на другую сторону все три шара и уничтожив их, вы сводите на нет все злодейства доктора Моргана и наслаждаетесь великолепным завершающим роликом.

Леонид Векшин, клуб «Game Galaxy»

TEX MURPHY: OVERSEER

Разработчик	RT Soft
Издатель	Robinson Technologies Inc.
Выход	Апрель 1998 г.
Жанр	Ролевая игра
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

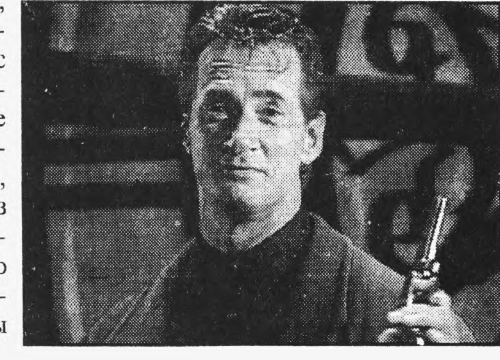
Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	486DX4/100 (рекомендуется Pentium 133)
Оперативная память	16 Мб
Видеоплата	1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Привод CD-ROM	2-х (рекомендуется 8-х)

Необходимо на жестком диске – 70 Мб

Любители головоломок и загадок по достоинству оценят очередные приключения Текса Мерфи, частного детектива, живущего в двадцать первом веке. Игра предоставляет возможность совершать любые движения, присущие живому человеку. Как настоящему детективу, вам придется шарить по чужим карманам, залезать в офисы, склады, находить и анализировать различные предметы, записки и письма. Не забывайте просматривать и читать все, что нашли. Необдуманные действия, как правило, приводят к гибели. При прохождении пригодится умение играть в шахматы.

УПРАВЛЕНИЕ

Если предмет представляет интерес, то при наведении на него курсор превращается в крест и появляется одно или несколько окон. Шахматная доска означает открыть или закрыть дверь, увеличительное стекло – получить информацию, тумблер – включить или выключить механизм. Если увести курсор в правый край экрана, то появится панель, на которой содержатся все найденные предметы. Если любой из них перенести на лупу, расположенную справа вверху, то предмет можно рассмотреть или проделать с ним какое-либо действие. Также в инвентаре можно соединять различные вещи. Чтобы использовать любой выбранный предмет, щелкните по нему, поднесите к нужному месту и еще раз щелкните. С левого края экрана находится панель, содержащая адреса, по которым можно поехать. По мере продвижения их становится больше. Чтобы



отправиться по выбранному адресу, щелкните по его изображению и нажмите кнопку GO. В верхнем краю экрана расположен пульт управления, содержащий кнопки записи, вывода и другие. Внизу находятся кнопки для управления движением с помощью мыши:

1	– посмотреть вниз;	7	– посмотреть вверх;
5	– возврат в нормальное положение;	4	– поворот налево;
6	– поворот направо;	3	– присесть на корточки;
9	– встать на цыпочки;	8	– идти вперед;
2	– идти назад;	0	– перемещение влево;
Del	– перемещение вправо;	Пробел	– пропустить видеоролик.

Движением можно также управлять с помощью кнопок направлений. Нажатие Shift при этом ускоряет движение.

ПРОХОЖДЕНИЕ

TEX'S OFFICE

Выбирайте любые варианты ответов при разговоре с Челси. После беседы вы окажетесь в офисе Текса Мерфи. Включите видеофон, стоящий справа на столе, нажмите на American Info Database (Американская информационная справочная), потом на Dial и Ask About (расспросить). Справа появится блокнот с единственной надписью – «Tex». Дотроньтесь до нее. (В дальнейшем в этом блокноте будут появляться имена разных людей, информацию о которых вам потребуется узнать.) В правом верхнем углу нажмите на Done (сделано) и End Conversation (закончить переговоры). Возьмите факс из аппарата, стоящего слева на черной тумбе, и прочтите его в инвентаре. Откройте нижний ящик тумбы и возьмите заводную мышку (кому она тут понадобилась?). Справа от тумбы запустите игрушку, которая называется «Для мужчины, у которого все есть». Со стола возьмите книгу «Пособие для частного детектива». Подберите с пола около входной двери журнал «Life», с книжной полки заберите измерительную ленту. В тумбе справа откройте нижний ящик и достаньте письмо. Изучите все предметы в инвентаре. Откройте дверь в спальню и войдите в нее. Поднимите с кровати коробку с игрой. Это запустит видеоролик, в котором Текс познакомится с Сильвией Лински. Ну что ж, перед Тексом стоит непростая задача. Нужно установить истинную причину смерти Карла Лински. Отправляйтесь к Ив Клементс, в полицейский участок.

EVE CLEMENTS (Police Station)

Побеседуйте с Ив, выбирая любые варианты вопросов и ответов, в конце концов она все равно согласится ответить на все ваши вопросы. Тут же этим и воспользуйтесь. Теперь ваш путь лежит в дом Карла Лински.

CARL LINSKY'S HOUSE

Расспросите Сильвию обо всем. Когда она уйдет, подойдите к столику у камина и возьмите с него доску, кости и записку. Сначала прочтите записку и узнайте, как играть в «Black Jack» при помощи домино. На решение следующей головоломки отводится несколько минут. Изучите домино в инвентаре. Сложить кости на доску надо так, чтобы по всем направлениям в сумме количество очков составляло 21. Положите кости в следующем порядке: 4-9-8, 11-7-3, 6-5-10. В моей игре было две

семерки (ошибочка создателей игры), хотя на самом деле одну из них компьютер воспринимает как девятку. Решив задачу, вы узнаете код 4-9-8, потом он пригодится. Пройдите на кухню, откройте холодильник и возьмите связку бананов. Слева от входа расположены две двери. Одна ведет в спальню, другая – на чердак. Зайдите в спальню, возьмите со стола записку, откройте средний ящик, достаньте письмо и прочтите найденное. Изучите набор шахмат на тумбочке справа от кровати, откройте тумбочку слева и возьмите адресную книгу. Внимательно ее изучите. Отправляйтесь по адресу, который у вас теперь появился.

DELORES LIGHTBODY'S HOUSE

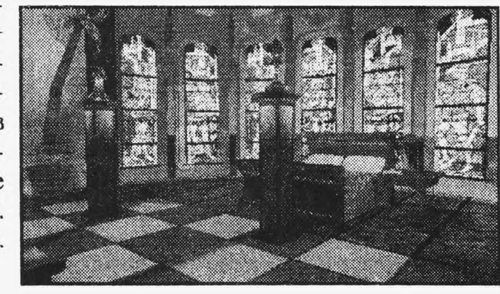
Выберите любой путь разговора и спросите Делорес обо всем. (Не забудьте перевернуть страничку в блокноте.) Вернитесь в дом Лински.

CARL LINSKY'S HOUSE

Поговорите с Сильвией. После того как она уйдет, изучите конверт, который вам оставили. Убедитесь в том, что вы просмотрели все. Теперь поднимитесь на чердак. Пройдите направо, по коридору до конца, откройте дверь и войдите в комнату. Включите диктофон, стоящий на столе слева. Откройте второй снизу синий ящик, достаньте и прочитайте письмо. Используя маленький ключ из конверта, откройте желтый ящик с замочной скважиной. Возьмите договор аренды и изучите его. В списке перемещений появился адрес склада Лински. Откройте бюро справа и возьмите кредитный договор. Отправляйтесь на склад.

CARL LINSKY'S WAREHOUSE

Прямо перед входом стоит ящик. Откройте его и достаньте набор предохранителей. Выдвиньте нижний ящик слева от компьютера и возьмите записи. Откройте средний ящик и возьмите факс с инициалами S. F. Подойдите к столу справа от компьютера, откройте сначала средний, потом верхний ящики и возьмите их содержимое. Исследуйте найденные вещи. Отодвиньте доску с объявлениями, стоящую справа. Сорвите висящий на стене листок и прочитайте его. Из надписи «Hip S.O.B.» составьте пароль – Bishop (офицер). Развернитесь и возьмите из желтой коробки письмо Ванды Пек. Переверните подушку, лежащую на раскладушке, и возьмите снотворное. Справа от стремянки, на стене, откройте медицинскую аптечку. Выньте и изучите ее содержимое. У вас в руках – разорванная карта доступа к компьютеру, но одного куска не хватает. Поднимитесь по лестнице, отодвиньте в сторону коробку, сорвите со стены календарь. Осмотрите сейф, откройте его, набрав известный код – 4-9-8. Выньте все содержимое и изучите его. Отправляйтесь в офис Текса.



TEX'S OFFICE

Включите видеофон, вызовите AID и задайте какой-нибудь вопрос. Возьмите из факса ответ и ответьте на звонок видеофона. После разговора вы попадете в North Hill Clinic.

NORTH HILL CLINIC

Поговорите с Арнольдом Штернвудом и расспросите его обо всем. Теперь отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Выбирая любые варианты ответов, задайте вопросы по всем пунктам в блокноте. Езжайте к Делорес Лайтбоди.

DELORES LIGHTBODY'S HOUSE

Спросите у Делорес сначала о S. F., а затем о Сонни Флетчере. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон и запросите данные по всем именам из списка. Возьмите ответ из факса и прочтите его. Отправляйтесь к Ив Клементс.

EVE CLEMENTS (Police Station)

Спросите Ив обо всем, в том числе о Сонни Флетчере. У вас появился его адрес. Самое время посетить Сонни.

SONNY FLETCHER'S APARTMENT

После небольшого диалога Сонни даст вам шахматную фигурку. Пунктом следующего визита выберите склад Лински.

CARL LINSKY'S WAREHOUSE

Изучите фигурку в инвентаре – и вы получите недостающий кусок карты доступа. Сложите все части вместе и рассмотрите их в лупу. Ориентируясь по черной полосе, соберите целую карту. Подойдите к компьютеру и подсоедините к нему устройство по считыванию карт. Вставьте в него полученную карту. Наберите известный пароль – Bishop (не забудьте переключить клавиатуру на английский язык). Прочтите текст и отправляйтесь в Fresno Office.

FRESNO OFFICE

Поднимите счет из электрокомпании, лежащий у двери. Обратите внимание на три циферблата. Отодвиньте книжные стеллажи и найдите спрятанный за ними сейф. Развернитесь, пройдите вперед, с коробки поднимите органайзер и прочтите надпись на нем. Вернитесь к циферблатам и поверните их. Нужно сделать три разные установки времени, соответствующие временам завтрака, обеда и ужина в органайзере. Первая установка: Сан-Франциско – 6 p.m., Париж – 3 a.m., Сидней – 12 p.m., вторая установка: 5 a.m., 2 p.m., 11 p.m., третья установка: 3 p.m., 12 a.m., 9 a.m. Из открывшегося сейфа достаньте фотографию и рассмотрите ее. Отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Спросите Ванду о найденной фотографии и езжайте к Сонни.

SONNY FLETCHER'S APARTMENT

Сонни дома нет, но он оставил для вас письмо. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Прочитайте письмо Флетчера и отправляйтесь на развалины Анасази.

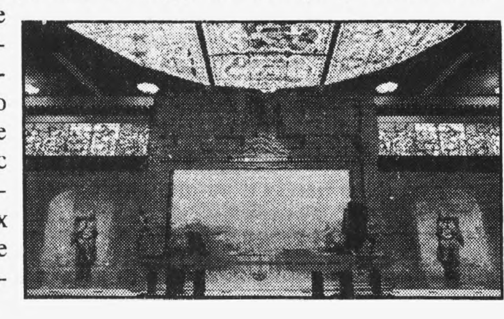
ANASAZI RUIN

Подойдите к трем шестеренкам на стене. Задача состоит в том, чтобы, поворачивая рычагами шестеренки, совместить красные метки на них с метками на стене. Поднимите правый рычаг вверх два раза и средний рычаг вверх пять раз. Возьмите из открывшегося внизу ящика кирпич. Развернитесь, поднимитесь по ступенькам, войдите в комнату. Поднимите кирпич, который лежит за горшками. Спуститесь вниз и загляните в колодец справа. На дне лежит ведро, а в нем кирпич. Поверните налево и вдоль бортика идите вперед. Откройте дверь, пройдите немного вперед и поверните налево. Под щитом с надписью «Private Property» возьмите кирпич. Повернитесь к двери, через которую вы вошли. Справа вдоль стены лежат две слеги, каждая метров по пять в длину. Возьмите их. Войдите в маленькую комнату без двери и поднимите ящик. За стеной, в следующей комнате, возьмите кирпич. Вернитесь туда, где вы взяли слеги. Войдите в дверь слева и у правой стены поднимите крюк. Идите налево, по коридору, пока не найдете горшок. Возьмите его, а также кирпич, лежащий за ним. Идите дальше и подберите кусок виноградной лозы с черенком. В инвентаре соедините виноградную лозу с деревянным ящиком, потом туда же засуньте заводную мышку. Получится замечательная ловушка для очень глупых змей.

Пройдите вперед до клетчатой стены и рассмотрите ее. В ней явно не хватает кирпичей. Скоро вы сюда вернетесь. Идите к щиту с надписью. Впереди, под деревом, лежит путеводитель. Поднимите его и прочитайте. Поверните назад и слева от ступенек возьмите кирпич. Поднимитесь по лестнице и войдите в комнату. Пройдите в центр зала, поднимите несколько колышков, стоящих пирамидой, сдерните веревку, висящую со стены. Не тяжело, идти еще можете? В одной из стен есть пролом, а в нем на кирпиче лежит очень глупая змея. Щелкните по змее ловушкой и подберите кирпич. В инвентаре соедините веревку и крюк. Идите к колодцу и крюком подцепите ведро. Теперь у вас восемь кирпичей. Вернитесь к клетчатой стене и любым кирпичом дотроньтесь до нее. Дело в следующем: все кирпичи надо расставить в пустых отверстиях так, чтобы они, как шахматные ферзи, не могли побить друг друга. Ответ дам в шахматной транскрипции: a2, b5, c7, d1, e3, f8, g6, h4. Поднимитесь по ступенькам слева и войдите в открывшуюся дверь.

ANASAZI CORRIDOR

Идите вперед по коридору, пока не попадете в круглую комнату. Справа, с пола, поднимите несколько кожаных полосок. Соедините в инвентаре полоски с колышками, затем то, что получилось, соедините с жердями. Теперь у вас есть лестница. Пройдите вперед и посмотрите на противоположный берег. Используйте лестницу, чтобы преодолеть пропасть. Посмотрите, как ловко у вас это получилось. Слева, в углу, поднимите очки и рассмотрите их. Теперь у вас есть кусок изоленты. Повернитесь налево и возьмите часы. Вытащите из них пружинку. Развернитесь и поднимите монетку, лежащую около камней. По-



дойдите к панели с двумя винтами и открутите их с помощью монетки. Соедините оборванные провода пружинкой и замотайте все изолентой. Вход в лабораторию свободен.

BOSWORTH CLARK'S LAB

Слева, со стены, снимите сигнализатор дыма и выньте из него видеодиск. Обойдите слева пульт управления и оторвите с боковой панели записку и магнит. Прочтите записку и запомните код: Checkmate. Пройдите в глубь лаборатории и из-под раскладушки достаньте видеопроигрыватель. Со стола возьмите пепельницу и изучите ее содержимое. Откройте тумбу с лампой, возьмите проверочное устройство и подсоедините его к компьютеру. Вставьте в проигрыватель видеодиск и посмотрите запись. Обратите внимание на тот момент, когда Кларк исчезает из поля зрения на несколько секунд. Он набирает звуковой код. Запомните его и повторите на панели перед компьютером. Соответствующие цвета таковы: красный, желтый, синий, белый, красный, желтый, зеленый. Возьмите из ящика карту и вставьте в компьютер. Наберите пароль: Checkmate. Посмотрите на монитор и отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Расспросите Ванду о фотографии, письме, отравленной пешке, Жорже Вальдесе, STG. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон, вызовите справочную систему и пошлите запрос о STG. Возьмите ответ, прочитайте его и отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Когда Ванда согласится отвечать, спросите ее о Gideon Enterprises, J. Saint Gideon, Frank Schimming. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Возьмите факс от друга, прочтите его и позвоните Френку Шиммингу. Выберите ответ С. Френк повесит трубку. Наберите номер еще раз и выберите ответ В. Спросите Френка по всем пунктам. Езжайте домой к мистеру Гидеону.

J. SAINT GIDEON'S HOUSE

Спросите мистера Гидеона о Жорже Вальдесе и езжайте в магазин шахмат.

RANK AND FILE CHESS SHOP

Поговорите о том, о сем, затем спросите о письме Ванды. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Ответьте на звонок по видеофону и поговорите с другом. После разговора вы окажетесь в лаборатории Вол Девис.

VAL DEVIS' LAB

Посмотрите на компьютер слева. Возьмите желтый лист бумаги, лежащий за компьютером, и прочитайте его. Neque – это Gueen. Возьмите шест, стоящий

около двери с двумя желтыми знаками. Поверните направо, подойдите к клетке с надписью «Karo». Обратите внимание на ящик около обезьяны. В инвентаре соедините снотворное и бананы. Дайте один банан обезьяне и шестом достаньте ящик. Сохранитесь, так как дальше вы можете погибнуть. Войдите в дверь с желтыми знаками, поверните направо и найдите предохранительную панель. Дотроньтесь до нее набором перемычек. Перед вами сложная схема. Задача в том, чтобы, используя перемычки, создать две непрерывных линии. Одна должна соединять верхнюю и нижнюю стороны, другая – левую и правую. Развернитесь, подберите анализатор, лежащий за креслом, и присоедините его к компьютеру. Вставьте карту и наберите пароль: Gueen. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Поднимите с пола телеграмму от Сонни и прочтите ее. Езжайте к Флетчеру.

SONNY FLETCHER'S APARTAMENT

Поговорите с Сонни. Теперь отправляйтесь в логово мистера Слейда.

BIG SURF LODGE

Сохраните вашу игру. Посмотрите через открытое на кухне окно на ключ, лежащий на столе. В инвентаре соедините магнит с рулеткой и достаньте ключ. Подойдите к стеклянным дверям и ключом откройте их. Посмотрите вперед, на прикованный к кровати кейс. Развернитесь и закройте за собой двери. Слева, на тумбочке, лежит бумажник. Возьмите его, изучите содержимое и положите бумажник назад. Откройте дверь слева. Идите на кухню. Откройте второй ящик сверху, справа от холодильника, и достаньте Библию. Справа от раковины откройте верхний ящик и возьмите пузырек с транквилизаторами. Повернитесь направо и посмотрите на диван. Отодвиньте правую подушку и возьмите карту. Положите подушку на прежнее место. Вернитесь к стеклянным дверям и закройте за собой дверь на кухню. Откройте стенной шкаф, зайдите в него и закройте двери. Возьмите с вешалки одежду и пошарьте по карманам. Повесьте одежду обратно. В этот момент зазвонит телефон. Стойте тихо и незаметно, пока Джим Слейд говорит по телефону. Дождитесь, пока он уйдет на кухню, выйдите из шкафа, закройте за собой двери и бегите в ванную комнату. Отодвиньте занавески, залезьте внутрь, развернитесь и возьмите с крючка одежду. Просмотрите содержимое карманов и повесьте одежду на место. Закройте занавески и присядьте. Подождите, пока мистер Слейд уйдет, и идите к кровати. Ключом отстегните цепочку, заберите кейс и езжайте в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Пришло время исследовать все, что вы стащили. Посмотрите на лотерейный билет и запомните его номер. Исследуйте кейс и наберите шифр: 613-222-731. Небольшой листок из кейса соедините с Библией и посмотрите, что получилось. Нужно заполнить пустые строчки. Из первой фразы возьмите восьмое слово, из второй – двадцать первое, из третьей – двадцать четвертое, из четвертой – четвертое, из пятой – восьмое, десятое и двенадцатое. У вас получится: Post, Office, Box, Number, 969. Теперь прочитайте расшифрованную записку. В инвентаре соедините палетку и карту, которую вы взяли из-под подушки. Вам предстоит найти десять зашифрованных имен. Каждому имени соответствует определенное положение палетки. Расши-

фрованные имена будут появляться в блокноте. Найдите на палетке отверстие в форме угла, состоящее из трех квадратиков. Примем четыре положения: первое – отверстие справа, второе – отверстие внизу, третье – отверстие слева, четвертое – отверстие вверху. Дам координаты для среднего квадрата. Начало отсчета – верхний левый угол. Положение первое: 14 по горизонтали, 15 по вертикали, имя номер; 13 г., 6 в., имя 1; 20 г., 17 в., имя 10; 17 г., 7 в., имя 2. Положение второе: 17 г., 13 в., имя 9; 13 г., 16 в., имя 5. Положение третье: 1 г., 11 в., имя 8; 6 г., 4 в., имя 4. Положение четвертое: 18 г., 2 в., имя 3; 8 г., 7 в., имя 7. Отправляйтесь на почту.

MILL VALLEY POST OFFICE

После того как возьмете на почте зашифрованный приказ, вы окажетесь в Law and Order Party Lobby.

LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Поговорите с охранником и дождитесь, пока он уйдет. В кофейник, стоящий на столике справа, насыпьте транквилизаторы. Не очень-то ловко у вас получилось. Справа от стойки находится комната для мужчин. Спрячьтесь там и посмотрите, как отравится охранник. Откройте одиннадцатый шкаф и достаньте листовку. Рассмотрите зашифрованный приказ и соедините его с листовкой. Нужно сосчитать соответствующие буквы и вписать их в пустые клеточки. У вас получится: MR SLADE PRIORITY TARGET ROBERT KNOTT HIS OFFICE PASSWORD PIRANHA. Прочитайте расшифрованную записку. Откройте пятый шкафчик и возьмите из него памфлет. Попробуйте открыть семнадцатый шкаф. Выйдите в холл, подойдите к лежащему охраннику и поднимите с пола ключ. Пройдите вперед, поверните налево, в закуток. Со столика слева возьмите пропуск, развернитесь и ключом отоприте дверь в кабинет Роберта Нотта. Войдите внутрь.

ROBERT KNOTT'S OFFICE

Включится сигнализация. Повернитесь назад, подойдите к щиту и выключите сигнализацию, набрав код PIRANHA. Встаньте спиной к двери. Отодвиньте правое кресло и поднимите ключ. Посмотрите на его номер. Со стула за столом возьмите записку, а с книжной полки – фотографию Сильвии и Шимминга. Из стола достаньте папку. Просмотрите все, что взяли. Снимите со стены картину с изображением ящерицы и посмотрите на сейф. Сходите в мужскую комнату и ключом откройте семнадцатый шкаф. Возьмите из него записку и прочтите ее. ENOHPELET YM 36647353896 – это значит: мой телефон 69835374663. Вернитесь в офис Нотта. Включите видеофон на столе и наберите номер из записки. Наберите цифры, соответствующие буквам в появившейся фразе – Open Sesame. Получится число 6736737263. Это код от сейфа на стене. Откройте его, достаньте компакт-диск и прочитайте, кому он предназначен. Выйдите из кабинета.

LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Пройдите к центральной двери напротив стойки и, используя найденный пропуск, откройте дверь. Отправляйтесь по неизвестному адресу.

MYSTERY ADDRESS

Посмотрите, как у вас все здорово получается, и не только у вас. В голову Текса что-то добавили. Наверное, мозги... Теперь езжайте в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Послушайте, что скажет Ванда о компакт-диске. После разговора вы окажетесь в хижине дяди Нотта.

KNOTT'S CABIN

Обратите внимание на металлический ящик, лежащий в аквариуме с пираньями. Отодвиньте картину над аквариумом и вытащите из стены кривой гвоздь. Поднимите полено, лежащее около камина, и идите на кухню. Откройте шкафчик под раковиной и достаньте оттуда зажигалку, откройте шкафчик справа и возьмите разводной ключ. Этим ключом открутите шланг, торчащий из крана. Встаньте спиной к холодильнику и откройте правый шкаф. Достаньте из него веревку. Откройте дверь и войдите в спальню. Присядьте на корточки и вытащите из-под кровати надувную куклу. Исследуйте ее. Вернитесь к аквариуму. Приделайте кривой гвоздь к шлангу и достаньте со дна ящик. Посмотрите, что в нем. Прикрепите веревку к полену. Подойдите к входной двери и щелкните выключателем справа. Откроется люк на крыше.

Отправляйтесь к Тексу в офис. Недалеко же вы ушли. Поговорите с Ноттом. После того как его застрелят, прочитайте в пособии для сыщиков главу о том, как спрятаться от людей с ружьями. Оставайтесь на полу. Подползите к телу и поднимите ключ. Ползите в спальню, ключом откройте стенной шкаф и достаньте оттуда одежду. Нацепите ее на надутую куклу и покажите все это сооружение в окно на веранду, над диваном. У вас есть несколько секунд, чтобы забросить бревно с веревкой в открытый люк на крыше. Дальше можно порадоваться, какой Текс крутой. Отправляйтесь к нему в офис.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон и ответьте на звонок. Потом езжайте к Ив Клементс.

EVE CLEMENTS (Police Station)

Расспросите Ив обо всем, затем отправляйтесь в Fresno Office.

FRESNO OFFICE

Поднимите около двери с пола пакет и посмотрите его содержимое. В инвентаре соедините пластиковую табличку со шрифтом Брайля из пакета. По алфавиту подберите соответствующие буквы. Получится: NEXUS. Езжайте к мистеру Гидеону.

J. SAINT GIDEON'S HOUSE

Поговорите с мистером Гидеоном обо всем, а потом езжайте в NEXUS.

GREG CALL'S LAB (NEXUS)

Оказывается, Тексу не мозгов добавили, а гадость какую-то имплантировали. На доске, чуть слева, возьмите записки и пропуск. Прочитайте все бумаги. Встаньте лицом к входной двери. Вставьте пропуск в прорезь слева. Все ящики открылись. Из ящика номер 216 возьмите колбу с лекарством. Со скамейки возь-

мите анализатор карточек. Встаньте лицом к двери, щелкните тумблером на стене и посмотрите на белую панель справа. Отодвиньте ее и возьмите карту доступа. Подойдите к компьютеру и присоедините анализатор. Идите дальше, вдоль стены и за аппаратом, похожим на микроскоп, возьмите пистолет-имплантатор. Двигайтесь дальше, до небольшой ниши, в которой находится инфракрасная машина. В инвентаре зарядите пистолет лекарством из колбы и рассмотрите, что получилось. А получилось самолечение. Включите инфракрасную машину. Квадратик в центре мозга – это имплантант, его нужно уничтожить, введя антиимплантант. Если подводить шприц к нервным окончаниям, то будет появляться синий крестик. Это значит, что можно войти внутрь. Доведите крестик до имплантанта – и вы здоровы. Нужно успеть сделать это до тех пор, пока вакцина не испортилась. Ее силу показывает полоса слева, внизу. Избегайте встречи с бегающими пожирателями антиимплантантов. Достаточно короткий путь показан на рисунке зелеными точками. Поговорите с неизвестным другом. Изучите содержимое конверта, который он вам дал. Вставьте в анализатор карточку и наберите код: Gambit. После того как вы прослушаете рассказ, окажетесь в Law and Order Party Lobby.

LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Посмотрите на мониторы службы безопасности и пройдите в открытые двери.

RECEPTION HALL

Поверните налево и возьмите подставку для нот (пюпитр). Изучите ее в инвентаре. Прикрепите к пюпитру памфлет и поднесите все это к видеокамере над дверью. Подойдите к стойке и заберите китайские палочки. Отдерните штору справа от стеклянных дверей. Поковыряйтесь палочками в приемнике карт и положите в него нагрудный пропуск.

JOHN CLAUS' LAB

Поднимите с пола записку и прочитайте ее. Возьмите со стола фотографию и рассмотрите ее. Откройте верхний ящик стола и достаньте оттуда памятку. Поверните направо, пройдите за кушетку и включите плейер. Откройте справа средний ящик и возьмите фотографию кошки. Рассмотрите ее. Из кусочков сложите целую карту. Два больших треугольника разложите по нижним углам. Средний треугольник – между ними, углом вниз. На него поставьте два квадрата. В верхние углы положите два маленьких треугольника. На тумбе справа стоит стакан. Достаньте из-под него лист бумаги и прочитайте. Выйдите из лаборатории.

RECEPTION HALL

Идите налево. На телефоне, стоящем на тумбочке, наберите 107. Выйдите в холл.

LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Подойдите к стеклянным дверям и откройте их нагрудным пропуском. Отправляйтесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон и прослушайте оставленное сообщение. Езжайте в шахматный магазин.

RANK AND FILE CHESS SHOP

Для вас есть послание. Прочтите надпись на мониторе и отправляйтесь в San Tomas Mission.

SAN TOMAS MISSION

Посмотрите на лифт, находящийся справа впереди. Поднимите камень, лежащий около желтой метлы. Поверните направо, откройте продолговатый оранжевый ящик и возьмите из него перочинный нож. Пройдите вперед пару шагов. Отодвиньте коробки на второй полке, откройте щиток. Включите лифт, нажав красную кнопку. Подойдите к лифту. Сохраните свою игру. Слева, на стене, кнопка вызова лифта. Нажмите ее. Посмотрите, что в жизни бывает. В разговоре со Слейдом выберите следующие варианты ответа: B-A-C-B-C-A-E-B-B.

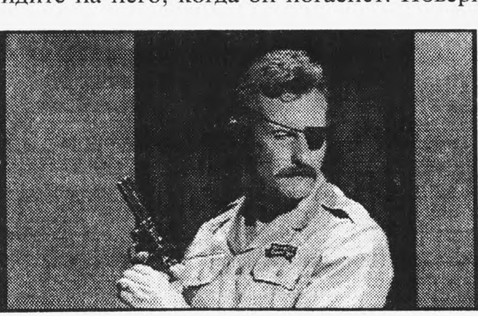
После этого Тексу немного приведут лицо в порядок, и он окажется в спальне мистера Гидеона.

J. SAINT GIDEON'S BEDROOM

Возьмите со скамейки схему системы безопасности и изучите ее. Поверните направо и поднимите гриф от гантели. Обойдите кровать, откройте красную коробку, стоящую на полу. Достаньте из нее набор шахматных фигур. Обратите внимание на то, как расположены шахматные фигуры на колоннах по всей комнате. Поставьте фигуры на шахматный столик и расположите их в том же порядке и такой же ориентации. Порядок такой: a7, Ф c1, Кр c8, Л f1, К g7, С h4. Поле a1 – черное, смотрит на вас. Буквы – справа, цифры – слева. Войдите в открывшиеся двери. Развернитесь и нажмите кнопку справа. Вы опуститесь в галерею.

J. SAINT GIDEON'S GALLERY

Обратите внимание на люстру. Развернитесь, нажмите выключатель слева. Люстры опустятся. Повернитесь к лестнице и сдерите с правого и левого пролетов перила. Соедините их с грифом. Получившимся длинным шестом дотроньтесь до люстры. Сохраните игру. Идти можно только поверху, так как пол находится под напряжением. Пройдите в дальний правый угол, развернитесь и посмотрите налево, вниз. На стене находится красная панель системы безопасности. Откройте ее и нажмите кнопку. Спрыгните вниз и пройдите к двери, пользуясь найденной схемой. Она состоит из поля четыре на четыре. Пронумеруйте квадраты снизу вверх от A до D, слева направо от 1 до 4. Итак, вы спрыгиваете на квадрат C3. Перейдите на B2, развернитесь и смотрите на C3. Когда он в третий раз загорится, идите на A2. Смотрите на A1. Когда он загорится, идите на C2. Повернитесь к C1 и идите на него, когда он погаснет. Повернитесь к D1. Когда он погаснет, встаньте на него и повернитесь направо. Когда пол перед вами погаснет, идите к двери, быстро ее открывайте и выходите.



J. SAINT GIDEON'S HALLWAY

Поверните направо и по коридору идите до тех пор, пока не увидите компакт-диск на скамейке. Возьмите его и идите прямо, до двойных дверей. Откройте их и входите.

J. SAINT GIDEON'S STUDY

Пройдите налево, в дальний угол, и на верхней полке найдите и откройте дверцу из фальшивых книг. Возьмите металлический крест. Развернитесь, подойдите к мечу, нарисованному на противоположной стене, и дотроньтесь до него крестом. Положите крест в левый нижний угол. Возьмите из открывшейся справа ниши пропуск. Подойдите к полукруглому столу и опустите в фигурку динозавра монетку. Поднимите выпавший ключ. Вернитесь в коридор, поверните налево и идите, пока не упретесь в дверь. Откройте ее найденным ключом.

J. SAINT GIDEON'S GAME ROOM

Возьмите с бильярдного стола все шары, какие можно взять; всего восемь штук. Поиграйте в автомат в правом дальнем углу. Подойдите к камину, со столика возьмите головоломку и решите ее. Тогда на обратной стороне вы сможете прочесть коды ко всем картам. Выйдите в коридор.

J. SAINT GIDEON'S HALLWAY

Вернитесь к двери в галерею и идите дальше. Поверните налево и подойдите к панели доступа. Введите код в соответствии с номерами и цветом бильярдных шаров. Красный – 1, зеленый – 2, черный – 3, оранжевый – 4, малиновый – 5, синий – 6, фиолетовый – 7, желтый – 8. Откройте дверь и входите.

J. SAINT GIDEON'S CONTROL ROOM

Посмотрите на экраны и на компьютер. Откройте дисковод и вставьте первый диск. На компьютере лежит второй диск. Достаньте его и вставьте в дисковод. Развернитесь и воткните синий пропуск в считывающее устройство на стене справа от двери. Выйдите, по коридору идите в галерею и поднимитесь на лифте.

ALCATRAZ CELLS

Как это вас сюда занесло? Отодвиньте одну из кроватей от стены и попробуйте разобрать кирпичи. Задача довольно проста. Нужно сделать так, чтобы в стене образовалось очерченное отверстие без выступов и провалов. Кирпичи можно поворачивать. Пролезьте в дырку и поднимите кирпич около нее. Снимите цепь с крюком с кровати. Слева, за решеткой на перилах, висит поднос. Киньте в него камнем. Подтяните цепью с крюком упавшую скатерть. Подберите изоленту. Возьмите лазерный резак и пережгите решетку. Теперь – внимание, любая встреча с друидом приведет к гибели. За решеткой поверните налево и войдите в первую открытую камеру. Снимите со стены проволоку и сделайте на конце крючок. Развернитесь и дождитесь, пока друид не пролетит справа налево. Идите за ним, соблюдая большую дистанцию. После поворота, справа за решеткой, на полу лежит ключ. Достаньте его, отоприте двери и войдите внутрь. Пройдите пару шагов, поверните налево и отодвиньте перевернутый стул. Возьмите из-под него газовую маску. Идите вперед, откройте ключом дверь справа и возьмите с пола карту. Развернитесь и откройте двойные двери впереди.

Идите по левой стороне, зайдите в третью открытую камеру. В ней возьмите ключ от блока D. Выйдите и посмотрите налево, на потолок. Там висят газовые баллоны. Поверните направо и подойдите к металлической двери. Откройте ее ключом. Как только войдете, развернитесь. Откройте щиток справа от двери. Поставьте рычаг в положение 10. Идите по коридору, пока не найдете камеру, которую вы открыли. Из коробки достаньте таймер и взрывчатку. Выйдите из камеры и спускайтесь по лестнице. Внизу сразу откройте дверь справа. Поднимите зеленый мешок с мусором и исследуйте его содержимое. Теперь у вас есть старый воздушный фильтр. Идите дальше и поверните в первый поворот направо. Откройте дверь в конце и поднимите гайковерт. Развернитесь, поверните направо и подойдите к вентилятору. Попробуйте открыть ящик под ним. Появится друид. Чтобы он вас не тронул, зажмурьте глаза. Откройте ящик гайковертом и идите направо.

Когда увидите впереди две коробки, отодвиньте их, присядьте на корточки, чтобы вас не увидел охранник, и по правой стене проползите за коробками. Когда минуете вторую цепь, встаньте и возьмите с коробки отвертку. Опять присядьте и ползите назад, к открытому ящику. Помните, где висит газовый баллон? Сходите и открутите его отверткой. В инвентаре соедините газовый баллон с взрывчаткой. Обмотайте все это изолентой и прикрепите к воздушному фильтру. Положите это сооружение в ящик. Прилетит друид и заберет вашу бомбу. Не забудьте зажмуриться. После того как прогремит взрыв, идите в комнату охраны. Возьмите со стойки массажную расческу и снимите с нее клок волос. Вставьте пропуск в считывающее устройство около двойных стеклянных дверей. Пройдите по коридору до анализатора ДНК и положите на него клок волос. Теперь нужно ввести в компьютер имеющиеся карточки. Поворачивайте их, подносите к черной щели и отпускайте. Когда карта уедет, наберите соответствующий ей пароль. A-QUEEN, B-DRAW, C-CASTLE, D-GAMBIT, E-BISHOP, F-RESIGN, G-CHECKMATE, H-KNIGHT. Теперь придется сыграть в шахматы с мистером Гидеоном. Нажимая кнопки слева, вы выбираете ход, справа – делаете его. Последовательность ходов такая: Rd1, Rxe7, Qxd7, Bf5, Bd7, Bxe7. Вот она, победа! Посмотрите видео, и вы узнаете, что частные детективы носят шляпы и почти никогда не ездят с незнакомцами.

Nick Silin

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Разработчик	Acclaim
Издатель	Acclaim
Выход	Ноябрь 1997 г.
Жанр	3D-action
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 100
Оперативная память	16 Мб

Обязателен 3D-акселератор серии Voodoo

Не так давно отшумевшая мода на динозавров оставила свой след и в жанре 3D-«action» в виде игры Turok: Dinosaur Hunter. Игра, пришедшая к нам с платформы Nintendo 64, создана в лучших традициях этой приставки и представляет собой очень красочную и очень незатейливую 3D-стрелялку с одним простым правилом – стреляй во все, что движется.

Главный персонаж игры – североамериканский индеец Турок (Turok) – попадает в некий затерянный мир, вырванный из нашего времени, где заправляет всем злодей Кампейнер (Campaigner), желающий завладеть древним артефактом под названием «хроноцептер» (Chronoscepter). С помощью него Кампейнер намеривается попасть в наш мир и, конечно, захватить его. Вы должны опередить злодея, собрав разрозненные части хроноцептера, разбросанные по восьми уровням, и сразиться в конце с самим Кампейнером, чтобы вернуться в наш мир.

Самая сильная сторона игры – это великолепная графика, настолько реалистичная, что иногда вам кажется, будто вы действительно попали в затерянный мир. Создатели игры выжали почти все, на что только способны 3D-ускорители, и удалось им это на славу. Великолепная графика игры подкреплена также и потрясающими звуковыми эффектами, имитирующими все мельчайшие звуки, шорохи и крики джунглей.

Игра отличается своим нестандартным построением, что, впрочем, объясняется возникновением на иной платформе. К ее недостаткам можно отнести сравнительное однообразие уровней и отсутствие многопользовательского режима. В целом же игра оставляет приятное впечатление и настоятельно рекомендуется всем обладателям 3D-ускорителей.

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

В игре не упущена практически ни одна мелочь, ни одна деталь, имитирующая действительность. Все настолько убеждает вас в реальности происходящего, что иногда просто нельзя оторваться от монитора. Например, если имитация походки давно была принята на вооружение создателями подобных игр, то вот пла-

вание под водой до сих пор, пожалуй, никем не было воссоздано столь точно и реалистично. Нырнув, вы не только получите искаженную толщей воды перспективу, но и будете двигаться соответственно с тем, как это происходит при настоящем плавании. Первый поступательный импульс будет самым значительным, а затем вы будете постепенно замедляться, пока не отпустите клавишу и снова не нажмете ее, сделав очередной рывок. Вам как бы приходится постоянно отталкиваться от воды, так же, как это происходит в реальности. Под водой из оружия Турок может использовать один лишь нож.

Движения и действия противников тоже немало радуют глаз игромана своей естественностью и реалистичностью. Например, враг может вдруг передумать атаковать вас в одиночку и резко повернуть назад, под прикрытие группы. При этом он сначала будет постепенно затормаживаться перед вам, а повернув, слегка накренится по радиусу поворота. Когда же наконец вы сразите его своим оружием, то поведение изменится соответственно тому, куда вы ему попали. От взрыва он может высоко подлететь, размахивая руками и ногами, а от меткого попадания из пистолета может, зажав рукою горло, из которого хлещет кровь, закрутиться на месте и в конце концов упасть. Реалистичность и напряжение игре придает и тот факт, что сохраняться вы можете только в определенных местах, а не когда вам вздумается. Это тоже следствие прихода игры с другой платформы. Приходиться поневоле быть осторожным и дорожить жизнью своего героя.

ОБМАНЧИВАЯ СВОБОДА

Чем действительно отличается игра от столь многочисленных игр этого жанра, так это практически полной свободой перемещения. Здесь почти нет узких и темных коридоров, как в Quake, или однонаправленных улочек, как в Duke. Вы находитесь под открытым небом и вольны идти на все четыре стороны. Огорчает лишь то, что при всем графическом великолепии игры и красочности огромных пространств вы не видите дальше своего носа. Виною всему туман, преследующий вас на каждом шагу, расступающийся по мере вашего продвижения и снова смыкающийся у вас за спиной. Вы постоянно находитесь как бы внутри большой круглой банки с нерезко очерченными молочными стенами, из которых выплывают то скользкие склоны ущелья, то величественные древние постройки, напоминающие пирамиды майя. Но это и понятно, ведь если бы не было этого тумана, то не каждый компьютер, оснащенный даже 3Dfx, справился бы с прорисовкой всей глубокой перспективы огромного уровня.

СОВЕТЫ

Уровни игры изобилуют различного рода лабиринтами, загадками и многократными ответвлениями от основного пути как в закрытых помещениях, так и на открытой местности. Некоторые из них созданы специально, чтобы запутать вас, а другие хранят в себе немало полезных вещей. Первые из них в большинстве случаев довольно быстро оканчиваются тупиком, откуда вам придется возвращаться назад, а вторые, напротив, сами снова выводят к основному направлению движения, только чаще всего уровнем выше. К сожалению, пра-

вило хождения по лабиринтам вдоль одной изначально выбранной стены еще как-то помогает в двухмерных лабиринтах, но совершенно бесполезно в трехмерных. Чтобы не блуждать бесконечно по одному и тому же кругу, мысленно разбейте уровень на несколько различных маршрутов и запомните, где каждый из них начинается и где заканчивается, пересекаясь с другим. Это несколько облегчит вашу задачу и, возможно, обозначит упущенные вами ранее пути.

Всем знакомые по играм этого жанра «секретки» не так ярко выражены в этой игре, как в других. Зачастую очень трудно понять, что это: секретная комната, подвал, ущелье или же вы просто натолкнулись в процессе движения на очередной подарок от создателей игры. Действительно, некоторые части амуниции, боеприпасов или аптечек могут находиться за какой-то преградой. Но в таком случае они все равно заметны, и остается только быть внимательным и найти к ним слегка завуалированный путь или решить несложную загадку. Как правило, для этого вам не нужно сильно отдаляться от того места, где вы заметили эти предметы.

В игре вам встретятся огромные бездонные пропасти, дно которых теряется в тумане. Очень часто вы будете ходить по самому их краю и переправляться по различного рода карнизам и мостикам над ними. При этом почаще смотрите себе под ноги, не боясь, что у вас закружится голова от высоты. Во-первых, то, по чему вы идете, будь это горная тропка, торчащие из скал бревна или мост, может запросто оборваться на самой середине пути, и вы рухнете камнем вниз. А во-вторых, за краем пропасти, несколько ниже того уровня, где находитесь вы, могут встретиться небольшие площадки или островки со множеством боеприпасов или здоровья. Заметить их можно по верхушкам пальм, растущих на них.

На некоторых уровнях на мостовой валяются осколки плит различной величины. Вместе они слагают некую тропинку, указывающую вам либо направление движения, либо путь к какому-нибудь тайнику. Так что, блуждая по уровням, почаще обращайте на это внимание.

Как бы вы ни старались, вам не удастся расчистить уровень полностью от врагов и прогуляться по его пустынным переходам. Враги постоянно появляются на нем, телепортируясь откуда-то сверху. Хотя отдельные части уровня они надолго оставляют без внимания после того, как вы сумели вытеснить их оттуда, зато в некоторых местах появляются постоянно, и вы только очень быстро истратите весь свой боезапас, отстреливая одного за другим. Поэтому старайтесь не задерживаться подолгу на одном и том же месте и особенно быстро проходите окрестности больших храмов и павильонов. Даже если враги застали вас врасплох, но вы не желаете или не готовы вступить с ними в бой, то можете просто убежать от них на достаточное расстояние, не опасаясь преследования.

Может случиться так, что вам не придется долго искать финальный телепортатор, так как он будет расположен довольно близко от начального и даже, возможно, будет доступен с самого начала. Не поддавайтесь искушению быстро закончить уровень. Помните, что ваша задача – собрать все находящиеся на уровне ключи и части хроноцептера, разбросанные иногда в самых непредсказуемых местах. Иногда вам даже придется пройти мимо финального портала и поискать там, где вы уже отчаялись что-либо найти.

ПОЛЕЗНЫЕ НАХОДКИ

Поправить свое здоровье, столь часто подвергаемое нападкам со всех сторон, вы можете, собирая встречающиеся тут и там крестики четырех видов. Отличаются они по цвету и размерам.

Малое здоровье (Small Health)

Этот маленький серый крестик прибавляет вам всего два процента жизни, но зато встретить его можно повсеместно и в довольно больших количествах. Очень часто он остается после гибели врагов.

25-процентное здоровье (25 pts health)

Крестик синего цвета попадается не так часто, как малое здоровье, но прибавляет по 25 процентов здоровья.

Полное здоровье (Full Health)

Этот оранжевый крест попадается очень редко, но восстанавливает сразу все здоровье.

Ультра-здоровье (Ultra Health)

Места, где можно найти этот желтый крест, в игре можно пересчитать по пальцам. Прибавляет он по 100 процентов здоровья независимо от того, сколько его у вас было раньше. Даже если у вас было 100, то станет 200 процентов.

Смертельная рана (Mortal wound)

Турок хотя и индеец, но в совершенстве владеет современными видами оружия и даже легко справляется с некоторым инопланетным. Но он смертельно опасен также и с обыкновенным ножом или луком со стрелами. Если он убивает кого-то именно ими, после смерти несчастного может остаться некая рожица, называемая «смертельная рана». Она по-разному прибавляет здоровья, а в некоторых случаях может повысить его сразу до 120 процентов.

Броня (Tek Armor)

Встречается относительно часто в игре и принимает на себя все повреждения вместо вас, пока не истощится полностью. Один такой жилет дает 25 единиц брони.

Жизни (Life Force)

Турок, в отличие от нас с вами, имеет очень часто не одну, а гораздо больше жизней. И умеет их пополнять, собирая желтые и пурпурные треугольники, называемые силой жизни (Life Force). Желтые прибавляют по единице силы жизни, а пурпурные – сразу по десять. Сто желтых или десять пурпурных треугольничков прибавляют Туроку одну жизнь.

Режим духа (Spiritual Invincibility)

Схватив эту шляпу, вы как бы надеваете шапку-невидимку, только с несколько иными свойствами. При этом Турок превращается в чистую духовную энергию и получает возможность двигаться между мгновениями, растягивая время для себя. Движения противников становятся сразу вялыми и замедленными, в то время как индеец сохраняет полную свободу передвижения. Недостаток у такого режима только один – он быстро заканчивается.

Рюкзак (Backpack)

Встречается несколько реже, чем режим духа, и позволяет вам носить при себе большее количество боеприпасов, чем без него. Но даже если он у вас уже есть, все равно не пропускайте его, так как в нем вы всегда найдете несколько патронов для того или иного оружия.

ПРОТИВНИКИ

Гигантский жук (Giant Beetle)

В этом мире даже насекомые ополчились против вас. Хотя это и самый слабый из всех противников, опасен он тем, что по нему очень трудно попасть из-за его размеров. Кроме того, жуки никогда не нападают в одиночку, а большое их

количество может даже закусать вас до смерти. Не пытайтесь стрелять по ним из огнестрельного оружия, вы только зря потратите патроны. Лучше подпустите их поближе, а потом прикончите одним быстрым взмахом ножа. Впервые появляются уже на первом уровне.

Гигантская стрекоза (Giant Dragonfly)

Как и гигантский жук, очень юркий и изворотливый враг, хотя, в отличие от жука, атакует либо в одиночку, либо группами, состоящими из небольшого числа особей. Зато умеет уворачиваться от выстрелов, и в борьбе с ним вам придется научиться меткой стрельбе. Старайтесь не подпускать их близко, сразу срезая очередью, а если это не удалось, то поступайте так же, как и с жуками. Впервые встречаются на четвертом уровне игры.

Солдат армии Кампейнера (Campaigners Soldier)

Злобный, но не очень серьезный противник. Может быть вооружен алебардой, пистолетом, винтовкой или же может метать в вас гранаты. Гибнет от троекратного попадания из лука, от одного попадания из любого другого оружия или от одного удара ножом. Впервые появляется на первом уровне.

Сержант армии Кампейнера (Campaigners Sergeant)

Вот это уже довольно опасный враг на первых порах, когда у вас еще нет серьезного оружия для борьбы с ним. Очень живуч в схватке и имеет большую скорость передвижения. Вооружен плазменной винтовкой, стреляет из которой с очень большой скоростью. Бороться с ним рекомендуется любым достаточно мощным оружием, так как он практически не уворачивается. Впервые появляется на втором уровне.

Браконьер (Poacher)

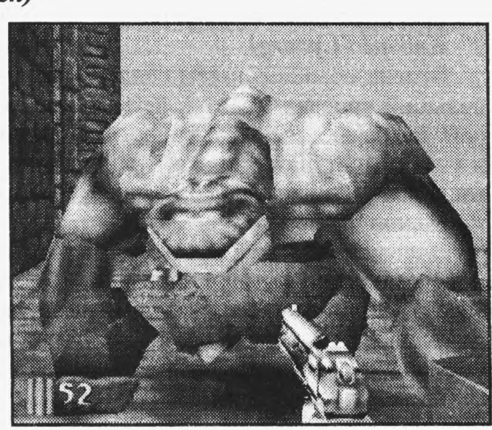
Наемники в армии Кампейнера. Ничего особенно из себя не представляют и почти полностью идентичны обыкновенным солдатам. Также впервые появляются на первом уровне.

Раптор (Raptor)

Дословно переводится как «хищная птица». Очень быстрый и хитрый противник. Обитает он на открытой местности и сражается своими зубами в ближнем бою, а также царапает вас в прыжке острыми когтями на ногах. Лучше не подпускать его близко, а отстреливать из любого огнестрельного оружия на расстоянии. Впервые появляются на первом уровне.

Механический Раптор (Raptor Mech)

Усовершенствованный вариант простого раптора, похожий на киборга. Обладает большей защитой и, помимо всех функций простого раптора, имеет еще плазменную пушку, из которой стреляет с большой меткостью. Поступать с ним лучше всего так же, как и с его неусовершенствованным вариантом. Впервые появляются на седьмом уровне.



Прыгун (Leaper)

Это весьма опасный динозавр, хотя сражается только в ближнем бою. Обитает в закрытых пещерах или подземных коридорах, но не менее опасен и

под водой, где его также можно часто обнаружить. Очень быстро передвигается прыжками, следуя по зигзагу, потому в него бывает трудно попасть с первого раза. Отдельные особи этого вида могут достигать очень больших размеров, и оттого очень живучи. В борьбе с ними не жалейте патронов. Встретить можно уже на первом уровне.

Парлин (Purlin)

Огромные гориллоподобные создания, обладающие большой физической силой. Хотя передвигаются достаточно медленно, но могут в одном быстром движении преодолеть небольшое расстояние между вами и наотмашь ударить своим огромным кулаком. Умеют также болезненно для вас сотрясать почву ударами по земле. Некоторые могут быть вооружены вдобавок большими бластерами. Никогда не приближайтесь к ним, потому как даже в своей предсмертной агонии они могут вас серьезно задеть. Впервые появляются уже на первом уровне.

Инопланетная пехота (Alien Infantry)

Четырехрукие инопланетяне, прибывшие из далекой галактики. В одной из своих пар рук держат плазменное оружие, из которого стреляют с большой эффективностью. Уничтожить их очень трудно, так как они умеют легко уходить от ваших выстрелов, а на открытой местности используют еще и ракетный двигатель, взмывая высоко в небо, а затем опускаясь вам за спину. Лучше к ним также не приближаться, так как, повредив их скафандр, вы можете вызвать взрыв, который покалечит и вас. Появляются только на седьмом и восьмом уровнях.

Древний воин (Ancient Warrior)

Аборигены, заключившие союз с Кампейнером в борьбе против вас. Их боевая окраска наводит ужас, а оружие, хотя и примитивно, но весьма болезненно. Вооружены они могут быть дубинками из костей, алебардами и трубками, стреляющими ядовитыми стрелками. Быстро передвигаются и имеют несколько больший уровень защиты, чем у простых солдат. Впервые вы встретите их в древнем городе, на третьем уровне.

Великий колдун (High Priest)

Один из самых опасных противников в игре. Он легко уязвим, так как практически не передвигается, но зато имеет очень высокий уровень защиты и видит вас иногда даже раньше, чем вы его. С помощью своей палицы он метает в вас магические огненные черепа. На уничтожение его не жалейте даже оружие массового поражения, или же старайтесь подавлять его огнем, пока он накапливает энергию. Впервые появляется на четвертом уровне, в руинах.

Киборг (Cyborg)

Замена обыкновенным солдатам на последних уровнях игры. Имеют немного больший уровень защиты, чем первые, и вооружены либо тесаком, либо алебардой. Встречаются также киборги, аналогичные сержантам, с тем же оружием, что и у них. Поступать с ними нужно так же, как и с их немеханическими сородичами. Присутствуют только на последнем, восьмом уровне.

Демон (Demon)

Очень похож на обыкновенных солдат, но не является таковым. Он более нечувствителен к повреждениям и быстрее передвигается. Вооружен либо алебардой, либо боевым топором, либо генерирует между ладонями плазменные шары, а затем кидает в вас. Не очень опасен, поэтому сражаться с ним можно, как и с обыкновенным солдатом. Появляется только на одном уровне — седьмом.

Демон Лорд (Demon Lord)

Еще более опасный вариант великого колдуна, так как обладает расширенным арсеналом магических способностей, а вдобавок умеет телепортироваться по собственному желанию. Поступайте с ним так же, как и с великим колдуном. Встретить его впервые вы можете на уровне катакомб.

Подземные черви (Subterranean)

Гигантские черви-мутанты, передвигающиеся под землей с такой же легкостью, как мы по ее поверхности. В качестве оружия выплевывают ядовитую кислоту, а в ближнем бою кусают вас. Так как никогда не нападают в одиночку и постоянно прячутся от вас под землю, выпрыгивая затем прямо перед вами, рекомендуется уничтожать их сразу всех оружием массового поражения. Всего несколько этих созданий присутствует на седьмом уровне.

Животное сточных вод (Sludge Beast)

Напоминает нечто среднее между лягушкой и раком. Опасно только в ближнем бою, но очень медлительно и неповоротливо. Уничтожайте их с берега. Встречается всего несколько раз в подземных коммуникациях на восьмом уровне.

Растения-убийцы (Killer Plant)

Милые создания садов и цветников Кампейнера. Обычно они таятся в каменных ущельях, охраняя боеприпасы или здоровье. Очень больно кусают вас своим зубастым бутоном, поэтому лучше к ним не приближаться. Невозможность передвигаться они компенсируют тем, что умеют обстреливать вас на расстоянии ядовитыми иголками. Уничтожайте их с большого расстояния, как только увидите, из любого достаточно мощного огнестрельного оружия. Впервые появляются на седьмом уровне.

Штурмовой робот (Attack Robot)

Большие неповоротливые механизмы, встречающиеся на последних уровнях игры в двух вариациях – в красном и желтом панцире. Первые вооружены огнестрельным оружием, а вторые – ракетами. Оба вида имеют повышенный уровень защиты от различного рода взрывов и излучений, но зато их панцири очень легко и быстро пробиваются любым огнестрельным оружием, а затем их безжизненные туши остаются стоять безмолвными колоссами в лабиринтах коридоров. Присутствуют только на последнем, восьмом уровне.

Трицератопс (Triceratops)

Тяжеловесный монстр, управляемый сидящим на его спине солдатом. Сам динозавр довольно резво бегает, стараясь вас затоптать или поддеть своим рогом на носу, одновременно обстреливая из самонаводящихся ракетных установок на спине. В это время солдат, сидящий на нем, расстреливает вас из винчестера. По уровню защиты это самый мощный противник в игре (не считая боссов), и встречается всего в трех экземплярах на всем протяжении игры. Умирая, обязательно придавливает насмерть седока своей тушей. Бороться с ним следует, используя то, что он хотя и быстро бегает по прямой, но зато очень долго разворачивается. В игре их всего трое. Один – на седьмом уровне, а два других – в самом начале восьмого.

Диметродон (Dimetrodon)

Шипастый динозавр, по уровню брони уступающий разве что трицератопсу, но очень медлителен и неуклюж. Изначально сражается в ближнем бою, кусая вас, но затем, подобно раптору, появляются его модификации с огнестрельным оружием. Бороться с ним следует так же, как и с трицератопсом. Впервые появляется на четвертом уровне, в руинах.

Автоматические пушки (Automatic Gun)

Автоматические орудия, укрепленные на стенах и улицах замка Кампейнера. Они не очень опасны, если не брать во внимание тот факт, что обычно они располагаются сразу рядами, и уничтожать их лучше всего оружием массового поражения. Появляются только на седьмом и восьмом уровнях игры.

ОРУЖИЕ

Нож (Knife)

Редко используемое, но очень эффективное оружие ближнего боя. Одним-двумя ударами можно убить не очень сильных противников типа жуков или солдат.

Модифицированный лук (Tek Bow)

Как и нож, это оружие дается вам изначально. Вы можете регулировать дальность полета стрел, удерживая клавишу стрельбы. Стреляет как стандартными стрелами (Standard Arrows), так и модифицированными (Tek Arrows). Первые летят достаточно далеко, и колчаны с ними довольно часто встречаются, но эти стрелы наносят противникам минимальный урон и не очень эффективны. Рекомендуется использовать в самом крайнем случае, гораздо эффективнее бороться ножом. Второй же вид стрел встречается не так часто, как первый, зато обладает взрывающейся боеголовкой и может быть неплохо использован даже против весьма серьезных противников, даже боссов.

Пистолет (Pistol)

Незаменимое оружие на первых уровнях игры, убивающие многих легких противников с одного-трех выстрелов. Само оружие можно найти практически сразу после начала игры, а патроны к нему встречаются повсеместно. Впоследствии вытесняется штурмовой винтовкой и автоматом, но и после этого не стоит забывать о нем окончательно, а рекомендуется использовать из соображений экономии патронов.

Штурмовая винтовка (Assault Rifle)

Хотя и мощное, но нечасто используемое оружие. Как и модифицированный лук, использует два вида боеприпасов, и второй вид патронов также взрывается при попадании во врага, только наносит ему несколько больший вред, чем аналогичные стрелы. Но требует некоторое время на перезарядку. В процессе игры очень быстро сменяется на винчестер или автомат. Имеет смысл использовать разве что против двуногих ящеров – рапторов.

Винчестер (Shot Gun)

Оружие весьма ограниченного радиуса действия, зато очень мощное и достаточно скорострельное. Стреляет теми же видами патронов, что и штурмовая винтовка. Используется на многих уровнях игры и эффективно почти против всех врагов и первых двух боссов.

Автомат (Automatic Shot Gun)

Обыкновенный автомат, стреляющий короткими очередями, но использующий почему-то пистолетные патроны. Очень мощное и скорострельное оружие, но все же не следует им особенно увлекаться, так как патроны расходуются очень быстро. Лучше приберегите для тех времен, когда придется серьезно отстреливаться от толп врагов.

Гранатомет (Grenade Launcher)

Пожалуй, самое неэффективное из всего тяжелого вооружения, хотя гранаты к нему вы начинаете собирать практически с первых шагов в игре, и к моменту

его появления у вас уже будет полный боезапас. Но расходовать его особо не на что, разве только на разрушение некоторых стен или на поражение противника из-за угла. По движущимся мишеням попасть из него крайне сложно, да и радиус действия у него не очень большой.

Плазменная винтовка (Pulse Rifle)

Скорострельное оружие, поражающее противника небольшими сгустками плазмы. Как и гранаты, энергетические обоймы к этому оружию начинают встречаться вам на пути задолго до появления самого оружия, а получить его вы сможете сразу после победы над первым боссом в игре – большим охотником. Экономный и достаточно мощный вариант автомата, широко использующийся как против одиночных противников, так и против их групп.

Роторный пулемет (Mini Gun)

Непременный во всех играх такого класса, самый мощный и скорострельный из всех видов автоматического оружия в игре – авиационный пулемет. Патроны к этому оружию встречаются редко, зато в большом количестве. При стрельбе, прежде чем будет открыт огонь, некоторое время требуется на раскрутку блока стволов, а также время на остановку его по окончании стрельбы. Использовать лучше всего против групп врагов или боссов.

Инопланетное оружие (Alien Weapon)

Произведение враждебной нам культуры, использующие энергию антиматерии. Не очень скорострельное, но большого радиуса действия, это оружие выстреливает сгусток антиматерии узким лучом, а затем при попадании происходит небольшой взрыв. Использует те же энергические обоймы, что и плазменная винтовка, и применяться может наиболее эффективно против групп врагов и боссов.

Счетверенная ракетница (Quad Rocket Launcher)

Создателям игры, видимо, показалось недостаточной мощь одной носимой ракетной установки, и они объединили в одну четыре таких. Одновременно выстреливаемые четыре ракеты обладают большой разрушительной мощью и способны облететь весь огромный уровень из конца в конец, если не встретят препятствий на своем пути. Единственный недостаток этого оружия – это длительное время перезарядки и нечасто встречающиеся боеприпасы. Лучше всего использовать против некоторых видов медленно передвигающихся динозавров.

Парализатор (Shockwave Weapon)

Очень оригинальное энергетическое оружие, выстреливающие пять ярких звезд, которые при попадании сперва парализуют врага, заставляя его застыть в нелепой позе, а затем взрывом разрывают на части. Но не каждого противника можно сразить этим оружием с первого раза. Мощность выстрела может накапливаться в зависимости от того, как долго удерживать клавишу стрельбы. Использует все те же энергетические обоймы и может применяться наиболее эффективно против одиночных, пусть даже очень мощных противников.

Ядерное оружие (Fusion Cannon)

Самое мощное оружие, но и с самое нескорострельное. При максимальном боезапасе всего лишь в два заряда выстреливает энергетический шар, который через некоторое время производит локальный ядерный взрыв с красиво расходящимися ударными волнами, разрушающий все живое, на сколько хватает взгляда. Целиться из этого оружия не имеет смысла, желательно только стрелять в непосредственной близости от врагов для достижения наибольшего эффекта. Применять лучше всего против боссов или больших групп врагов.

Хроноцептер (Chronoscepter)

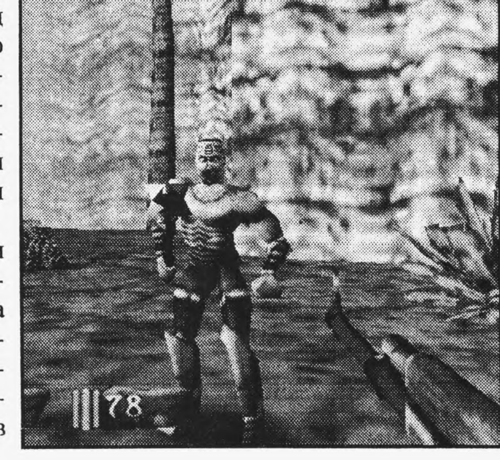
Оружие, являющееся основной целью всей игры. Вы должны собрать его по частям и в конце концов применить против главного босса – Кампейнера. Этот аппарат хотя и несет в себе максимально всего три заряда, но при выстреле разрушает само пространство и время. По мощности с ним может сравниться разве что ядерное оружие.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вся игра состоит из восьми больших уровней и одного центрального, на котором находятся порталы, ведущие на каждый из больших уровней. Первый уровень – начальный, с него вы начинаете играть и в конце выходите на центральный уровень. В конце третьего, пятого и восьмого уровней вас ждут различные боссы. В конце восьмого их даже два подряд: Т-рекс и сам Кампейнер. На уровнях нужно собирать разрозненные части древнего артефакта хроноцептера и ключи, активизирующие порталы, ведущие с центрального уровня на другие. Для включения каждого телепортатора необходимы три соответствующих ключа, причем вовсе не обязательно, что вы сможете найти все три на одном и том же уровне. За исключением этого ограничения, перемещаться между уровнями можно совершенно свободно, и при желании вы можете вернуться хоть к самому началу и собрать то, что пропустили ранее.

Сохраняться в игре можно только в определенных местах, а количество жизней всегда не такое большое, как хотелось бы. Тем более, что после каждого воскрешения вы оказываетесь на последней пройденной контрольной точке (Checkpoint), и какое-то расстояние на карте вам придется преодолеть заново.

Но опасности, встречающиеся на пути, не ограничиваются только огромными пропастями или всевозможной живностью. Иногда на узких горных тропинках вас могут подстерегать натянутые вдоль стены длинные и почти незаметные прутья, которые при вашем приближении спускаются, словно тетива лука, и могут больно задеть вас, отнимая солидный процент здоровья. Откуда-то сверху может вдруг начаться камнепад из огромных валунов, каждый из которых способен мгновенно придавить вас. На узких подвесных мостиках некоторых уровней на вас может вылететь шипастый вал, сметающий все на своем пути. Уровни игры изобилуют бассейнами кипящей грязи и даже целыми озерами и реками огня. Плавание под водой также может не только ранить, но и убить Турока. Хотя индеец – отличный пловец и может очень долго находиться под водой, через некоторое время он начинает быстро задыхаться, и тогда жизнь уходит сразу десятками процентов.



В некоторых местах на уровне при вашем приближении вдруг будут появляться синие колышущиеся марева спонтанно возникающих на очень короткое время порталов. Немедля запрыгивайте в них – вас перенесут в некую секретную комнатку, где, проявив

немного сноровки в управлении Туроком, вы сможете заработать лишнюю жизнь или поправить здоровье. В конце и в начале каждой такой комнаты есть телепортатор, возвращающий вас на то самое место, откуда вы отлучились. Если вы прошли одну такую комнату, то в следующий раз, когда вам опять удастся найти такой спонтанный телепортатор, комната уже будет другая.

Первый уровень

Этот безымянный уровень предназначен для того, чтобы ввести игромана в суть игры и познакомить с основными персонажами и атрибутами. Сложного в нем ничего нет, по сравнению с другими уровнями он достаточно мал, и пройти его поэтому не составляет труда.

Идите прямо по мостику через реку, поднимитесь по стене, обросшей лианами, и вскоре обнаружите первый ключ ко второму уровню на широкой поляне в обрамлении колонн.

Слева от постамента с ключом будет кнопка в земле. Наступите на нее – и прямо перед вами откроется проход по ущелью. После очередного поворота слева от вас будет еще одна стена, поросшая лианами. Заберитесь по ней, и наверху найдете второй ключ ко второму уровню.

Через некоторое время вы выйдете к бревенчатому мосту над пропастью, ведущему к узкому уступу, на котором можно сохраниться. От карниза ведут три моста. Вам нужен центральный. Пройдя через озеро лавы, вы снова окажетесь там, где брали самый первый ключ, но теперь слева откроется еще один, новый проход.

Когда попадете в лабиринт из очень близко расположенных колонн, внимательно исследуйте его весь и найдите первую часть хроноцептера и второй ключ третьего уровня. Там же будет телепортатор, с помощью которого вы сможете продолжить свой путь.

Третий ключ второго уровня находится рядом с заключительным телепортатором, ведущим на центральный уровень.

Второй уровень. Руины центрального уровня (Hub Ruins)

Это сердце всей игры, здесь находятся пока еще не активизированные порталы на каждый из семи уровней. Шесть порталов расположены вокруг руин, напоминающих знаменитый Стоунхендж, и активизируются каждый тремя ключами в виде небольших пирамидок. На восьмой, заключительный уровень, можно попасть, собрав пять ключей в виде частей золотого круга и сложив их в углубление в центре руин. Но для этого надо пройти первые шесть уровней. Заканчивая каждый из них, вы попадаете сюда, где сможете использовать добытые с таким трудом ключи и продолжить свой путь.

Третий уровень. Джунгли (Jungle)

Этот уровень чем-то напоминает первый, только он более закручен, изобилует различными ловушками, и в нем гораздо больше бездонных пропастей. Здесь вам придется изрядно потренироваться в прыжках и скалолазании.

От начального портала идите через ущелье и запрыгивайте на торчащие из скалы бревна, образующие таким образом карниз. Идя по нему, внимательно смотрите себе под ноги, так как некоторых бревен может не хватать, а также почаще оглядывайтесь по сторонам.

Попав в заброшенный поселок, внимательно осмотрите все хижины, а затем нырните в воду близлежащего озера. На другом его конце, в глубине, под большим деревом, растущим на берегу, есть вход в подводный лабиринт пещер. Плывите, держась изначально правой стены. Вынырнув, вскоре вы выйдете на каменный уступ с первым ключом четвертого уровня.

Пройдя развалины каких-то построек, вы выйдете на горную тропу. Как только увидите справа в пещере, отделенной от вас пропастью, второй ключ четвертого уровня, пройдите чуть дальше, до того места, где тропа снова входит в ущелье и из-за края обрыва видны верхушки пальм. В этом месте спрыгните на расположенную ниже площадку. Пройдя длинный пещерный коридор, в конце которого нужно будет перепрыгнуть через пропасть, возьмите второй ключ четвертого уровня. Еще раз перепрыгните пропасть – и окажетесь снова там, откуда вы видели ключ.

За большим храмом, стоящим на скальном плато, пройдите через узкий канатный мост и войдите в лабиринт пещер, ведущий к горному озеру. В самом дальнем его конце нырните в глубину и через подводный тоннель выплывите в пещеру, заполненную водой. Постепенно, по мере вашего продвижения, вода в пещере исчезнет, и вы выйдете к завершающему уровень порталу. Но не спешите закончить уровень, а обойдите портал и, следуя по тропинке, придете к первому ключу пятого уровня. Взяв его, можете возвращаться к порталу и завершить уровень.

Четвертый уровень. Древний город (Ancient City)

Возможно, раньше этот город был населен каким-то иным народом, но теперь на его площадях и улицах можно встретить лишь злобных дикарей и помогающих им динозавров. Город состоит из многочисленных ярусов, один выше другого. Путешествуя по уровню, обращайте внимание на маршруты, обозначенные лежащими на мостовой осколками плит.

Поднявшись по лестнице вдоль городской стены, вы попадете в город. Миновав два его яруса, вы найдете циклопических размеров храм. Внутри него есть телепортатор, через который вы попадете на вершину этого сооружения, откуда доберетесь до мостовой, расположенной под высокой стеной слева от храма, и пойдете вдоль стены. Будьте внимательны: противники неожиданно появляются как перед вами, так и позади вас. В конце мостовой, под крышей небольшой постройки, возьмите третий ключ четвертого уровня и спрыгивайте вниз, к подножью храма. Обойдите его и, пройдя мимо колонн, поднимитесь по лестнице на следующий ярус.

В центре яруса находится большой павильон, а за ним – закрытый вход в подземелье, по краям которого растут невысокие пальмы. На мостовой ярусом выше в полу есть кнопка, открывающая вход. Пройдя этот короткий подземный тоннель, вы выйдете к телепортатору, переносящему вас к небольшой площади со вторым ключом пятого уровня.

Когда вы доберетесь до широкой долины с громадной пирамидой в центре, позади двух бассейнов, вы получите возможность пройти к конечной цели уровня двумя различными путями.

Первый путь ведет через вершину пирамиды, откуда вы должны будете нырнуть в воду и, проплыв под стеной, выйти на извилистую горную тропу, ведущую вас к возможности сохраниться.

Второй путь более прост и незатейлив. Слева от бассейнов есть подъем, ведущий в неглубокую пещеру с телепортатором, сразу же переносящим вас в конечную точку пути.

После того как вы нажали кнопку в земле, вам придется проявить все свое умение прыгать по торчащим из пропасти столбам. Помимо того, что каждый ваш неверный шаг может обернуться гибелью, так еще по мере вашего продвижения на соседние столбы спрыгивают враги, жаждущие вашей смерти. Так что не торопитесь и хорошенько обдумывайте каждый свой прыжок. Когда достигнете поднимающейся из бездны постройки с порталом на вершине, не спешите сразу зайти в него. Сперва обойдите постройку кругом и, подойдя к ее северному краю, прыгните вниз. Вы очутитесь на небольшой площадке внизу, где сможете пополнить свои боеприпасы и собрать много треугольничков. Затем на лифте поднимайтесь обратно и заходите в портал.

Первый босс. Большой охотник (Longhunter)

Уровень представляет из себя огромную арену с ямой в центре, закрытой силовым полем, где спрятан третий ключ пятого уровня. Арена окружена неглубоким рвом, заполненным водой. Во рву и по периметру арены лежат боеприпасы и броня.

Когда вы подойдете вплотную к яме в центре уровня, появится сам охотник, но сперва вас будет атаковать не он, а выскакивающий из-за края арены бронированный автомобиль, вооруженный двумя пулеметами и ракетной установкой.

Победить его достаточно просто – броневик опасен только при лобовой атаке, когда он имеет возможность стрелять в вас и старается задавить, используя преимущество в скорости. Но маневренность его невелика из-за очень большого радиуса поворота. Главное – по возможности находиться всегда сбоку от него, изредка корректируя свое положение. Единственная опасность состоит в том, что время от времени нужно пополнять боеприпасы, собирая их по периметру арены. Вот тогда вам придется изрядно побегать от него.

После гибели первого броневика появляется еще один, стратегия борьбы с которым такая же, как и с первым.

Пока вы сражаетесь с броневиками, сам охотник наблюдает все действие со стороны. Не старайтесь в это время атаковать его, он постоянно уворачивается от ваших выстрелов, да еще к тому же и неуязвим в этот момент. Но когда оба броневика взорваны, он немедленно вступает с вами в бой.

Охотник использует против вас лазерную винтовку и огненные бумеранги. Бегает он также значительно быстрее вас, поэтому наилучший способ борьбы с ним – это подойти к нему почти вплотную, когда тот переходит на рукопашный бой, и стараться уворачиваться от его ударов, непрерывно стреляя. Это значительно проще, чем уворачиваться от его выстрелов.

Четвертый уровень. Руины (Ruins)

Это разрушенное древнее поселение лежит перед вами как на ладони. Надо только внимательно всмотреться в карту, и вам сразу станет понятна его не очень сложная архитектура. Здесь вам не придется долго искать финальный портал, очень быстро он сам возникнет перед вами. Но и раньше времени заходить в него также не стоит, постарайтесь отыскать побольше потайных мест и собрать все возможное на уровне.

Когда дойдете до узкого деревянного мостика через реку, спрыгните с него в воду – в глубине будет подводный коридор, ведущий в большую пещеру, заполненную водой. Находите телепортатор, переносящий вас на узкий каменный карниз над

пропастью. Перебираясь по лестницам и прыгая с уступа на уступ, проходите контрольную точку и добирайтесь до телепортатора в глубине ущелья. Он перенесет вас на возвышение рядом с порталом, где лежит первый ключ восьмого уровня.

У сломанного моста за краем пропасти виднеется небольшой островок. Попасть на него можно с нижней, обломанной опоры моста, запрыгнув на узкий карниз вдоль края острова. Затем перепрыгивайте обратно на сломанный мост.

На востоке слева от моста есть узкая тропка вдоль скальной стены. Осторожно проходите по ней к аллее со статуями. Будьте начеку, потому что, как только вы пройдете аллею, статуи оживут. В начале аллеи в полу есть кнопка. Если наступить на нее, пропадет силовой щит, закрывающий телепортатор. После телепортатора вы должны найти первый ключ шестого уровня и вернуться назад.

Добравшись до поляны с факелами на вершинах колонн, запрыгните по ним на самый высокий деревянный столб. Тогда перед вами опустится частокол из бревен. За ним есть небольшое ответвление тропинки вправо, где нужно убить гориллоподобного парлина, и тогда откроется телепортатор, переносящий вас в лабиринт с решетчатыми стенами. Из лабиринта вы попадете в систему коридоров в толще скалы, которая приводит вас ко второму ключу шестого уровня в зале с качающимися грушами. Теперь возвращайтесь.

Центральным объектом уровня является большая пирамида, окруженная двумя рвами с водой. На вершине пирамиды можно сохраниться, а если вы прыгнете оттуда за красным треугольником, то попадете на эфемерную сияющую дорожку, возникающую перед вами по мере движения. Постарайтесь не упасть, и тогда она приведет вас к высокому столбу, на котором вы возьмете гранатомет.

Когда убьете колдуна, стоящего на тумбе к югу от большой пирамиды, опустятся бревна, закрывающие проход к кругу из восьми телепортаторов. Все, кроме одного, переносят вас в огненный бассейн. Только тот, что расположен на девять часов, перемещает в огромный зал с часто расставленными высокими колоннами. Пройдя зал и коридор со стенами, извергающими огонь, выходите в комнату с опущенными колоннами в полу и четырьмя кнопками по углам комнаты. За ней еще одна комната с телепортатором, ведущим вас в зал с водопадами. По пандусу у одной из стен поднимитесь наверх и перепрыгните на вершину огромного водопада с оживающими статуями по углам. Встаньте в центр, и колонна поднимет вас к очередной части хроноцептера. Статуи немедленно оживут, и вам придется с ними расправиться раньше, чем вы опуститесь им прямо в зубы. Затем вернитесь в комнату с четырьмя кнопками по углам. Нажмите все четыре и очень быстро запрыгивайте по поднявшимся колоннам на второй этаж. По коридору выходите к поддерживаемому мистическим образом столбу воды. Ныряйте в него и заплывайте на самый верх, откуда можно будет спрыгнуть на уступ вдоль правой стены. По нему выходите в тот же огромный зал с часто расставленными колоннами, только теперь вы увидите: их вершины различной высоты. По ним вы должны добраться до правого дальнего угла зала и через телепортатор вернуться к озеру огня к финальному порталу.

Пятый уровень. Катакомбы (The Catacomb)

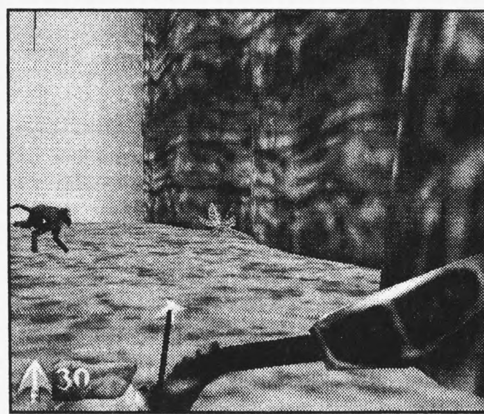
Мрачные подземелья этого уровня сплетены в гигантский клубок лабиринтов и кишат различными ловушками и затаившимися врагами. Куда бы вы ни пошли, постоянно будете ловить себя на мысли, что здесь уже были. Уровень не очень велик, но очень запутан, поэтому внимательно запоминайте, куда идете и откуда пришли.

Спустившись по лестнице, возле бассейна с бурлящей грязью вы обнаружите две двери в виде лиц, ведущие в огромный зал и боковой коридор, уходящий на запад. За дверьми находится центральный зал всего уровня. В его северной части, прямо перед вами, находится глубокая яма, ведущая к финальному порталу. Но прыгать в нее смертельно опасно, так как дно ее утыкано острыми кольями.

В противоположной стороне, в самом центре зала, наверх ведет лестница. Поднявшись по ней, вы должны, словно канатоходец, перебраться по узким мостикам из досок, расположенных под самым потолком, и не попасть под раскачивающиеся перед самым вашим носом острые крюки. Наконец вы попадете в большой ромбовидный зал со вторым ключом восьмого уровня в центре, закрытым решеткой. Решетка откроется, когда вы убьете демона Лорда в зале. Оттуда снова вернитесь в центральный зал.

Теперь вы должны пройти в низкую дверь слева от ямы к финальному телепортатору, закрытую массивным катком. В коридоре за этой дверью, справа от вас по ходу движения, на уровне пола будет низкая нора-тоннель. По ней вы попадете в бассейн с колдуном. Убив его, вы сможете взять часть хроноцептера.

Основная загадка всего уровня ожидает вас в большом квадратном зале, в центре его – бассейн с кипящей смолой, в который вы попадаете через телепортатор. Ваша задача – попасть в коридор прямо напротив вас, начинающийся под самым потолком этого зала. Для этого необходимо выдвинуть шесть высоких столбов через бассейн с кипящей смолой, нажав три кнопки в полу на трех краях бассейна. Первая кнопка находится прямо перед вами, но чтобы добраться до остальных двух, вам придется пройти целый лабиринт из коридоров, расположенный вокруг всего этого зала. Выходы и входы лабиринта примыкают к четырем низким кельям по углам зала, расположенным попарно на том берегу, где вы находитесь, и на противоположном. Коридоры, ведущие на запад или восток, соединяются напрямую с парной кельей. Коридоры, ведущие на север или юг, проходя через путаницу лабиринта, выходят к кельям другой пары, находящимся на стене, смежной с той, от которой вы начали путь. Начало лабиринта лежит справа от вас в виде низкой двери, открывающейся нажатием кнопки в полу. Сначала вы должны будете пройти по северному коридору прямо перед вами. Постарайтесь не заблудиться в его запутанных поворотах, и в конце он приведет вас во вторую келью, откуда вы сможете добраться до кнопки два и поднять еще три столба. Затем возвращайтесь к четвертой келье и идите по начинающемуся от нее южному коридору. Заканчивается он комнатой, заполненной водой. Под водой дверь, ведущая к парализатору. Открывается она кнопкой, расположенной на уступе над водой. Попасть же в следующую келью можно, свернув в пролом в стене, сделанный одним из монстров. Из последней кельи вы наконец достигнете третьей кнопки и выдвинете все столбы над бассейном. Теперь осторожно запрыгивайте по ним наверх.



Пройдя по тоннелю, вы в конечном итоге доберетесь до телепортатора, переносящего вас на открытое место – широкую поляну с огромным бассейном в центре, находящимся на высоком каменном фундаменте. В центре бассейна стоит массивный столб с тре-

тьим ключом шестого уровня, а рядом с ним – меньший столб, имеющий на вершине кнопку. Забирайтесь на центральный столб, берите ключ, а оттуда прыгайте на кнопку на втором столбе. Тогда в глубине бассейна откроется шлюз, и вся вода уйдет по узкому тоннелю, затопляя яму, ведущую к финальному порталу уровня.

Вы также можете проползти по низкому тоннелю вслед за водой или же просто спрыгнуть с одного из карнизов в центральном зале. Оттуда вы должны нырнуть в затопленную яму и осторожно, избегая острых кольев на ее дне, проходить к финальному телепортатору.

Второй босс. Муха (Mantis)

Вы оказываетесь в большом квадратном зале на возвышении, в центре которого лежит третий ключ восьмого уровня, а за ним стоит окаменевший монстр. Зал перегорожен четырьмя каменными переборками, идущими наискосок от скошенных углов к широким колоннам вокруг центра зала, которые поднимаются из земли, как только вы появляетесь на уровне. Вам не остается другого пути, как только идти прямо к ключу. Но в последний момент ключ опускается вниз, под пол, а монстр за ним, стряхнув каменные оковы, внезапно оживает. Он дерется своими острыми как бритва передними лапами и плюется токсичной зеленой кислотой, образующей целые лужи на полу и долго не исчезающей. Сначала против монстра лучше всего использовать скорострельное оружие – например, роторный пулемет или лазерную винтовку – и стараться уворачиваться от его плевков. Когда же его повреждения доходят до одной трети от общего состояния и он начинает бегать по всему залу, обрушивая переборки, не стойте на месте, а преследуйте его, стреляя в спину. Монстр не станет вас атаковать, пока не сломает последнюю стену. Затем переключитесь на ваше последнее на данный момент оружие – парализатор. После падения всех стен муха начинает бешено скакать по стенам, и отследить ее становиться очень трудно. Поэтому накапливайте заряд в оружии, удерживая кнопку, а когда монстр вдруг спрыгнет прямо перед вам, стреляйте в него.

После победы вы заберете появившейся вновь третий ключ восьмого уровня и автоматически окажетесь на центральном уровне.

Шестой уровень. Деревня на верхушках деревьев (The Treetop Village)

Странное место. Вероятно, жители этой деревни пытались таким образом спастись от наступающего на них зла, построив свою поднебесную деревню. Но оно настигло их и здесь. Теперь подвесные дорожки полны все теми же приспешниками Кампейнера.

Поначалу уровень кажется слишком запутанным, но это не так. Все ответвляющиеся от основного пути дорожки очень быстро заканчиваются тупиками, и в них вы сможете найти для себя много полезных вещей. Главное – всегда возвращаться на главную дорогу.

Попасть в деревню можно, заплыв под корни гигантского дерева, растущего на маленьком островке в горном озере. Тогда лифт поднимет вас по пустотелому стволу наверх – в деревню.

Перебираясь по путаным подвесным переходам деревни, исследуйте все ответвления дорожек, множество раз возникающие на вашем пути. Большинство из них быстро заканчивается тупиками, тогда как основной путь в конечном итоге

приведет вас к площадке, на которой в тени гигантского дерева стоит большое прямоугольное строение, напоминающие ангар. Внутри него находится первый ключ седьмого уровня.

Через некоторое время вы доберетесь до пещеры с возможностью сохраниться. Из нее ведет канатный мостик, но не спешите идти по нему. Слева от вас на скале есть уступ, с которого можно запрыгнуть на следующий и пройти через пещеру ко второму ключу седьмого уровня. Теперь, чтобы выбраться, вы должны зайти на оборванный мост, где лежит полная жизнь, и прыгнуть с него на противоположный край, висящий над пропастью.

После висячего моста вы выйдете к еще одному прямоугольному строению с телепортатором внутри. Телепортатор перенесет вас в пещеру, откуда есть выход к третьему ключу седьмого уровня. Но сначала нужно прикончить великого колдуна, чтобы опустились бревна, преграждающие проход. Ключ находится на маленькой круглой площадке, от которой звездообразно отходят висячие дорожки к хижинам. Одна из таких дорожек ведет не к хижине, а проходит через несколько площадок со строениями и выводит вас к висячему мосту, перекинутому к финальному порталу. За порталом вы можете спрыгнуть на уступ, где спрятана очередная часть хроноцептера. Берите ее и возвращайтесь по стене, поросшей лианами, к порталу.

Седьмой уровень. Потерянная земля (The Lost Land)

Вы уже на подступах к замку главного злодея игры Кампейнера. Он знает это, потому и посылает в бой все новые и новые легионы своих хладнокровных слуг. Вам предстоит еще множество испытаний. Основная опасность на уровне теперь исходит от серьезно преобразившихся динозавров. Они получили стальные доспехи и стрелковое оружие и, как следствие, стали вдвойне опасны. Но и у вас прибавилось опыта и оружия в борьбе с ними.

Первое испытание ждет вас, как только вы пройдете вторую контрольную точку и окажетесь на каменном плато, где вас встретит огромный трицератопс, оседланный солдатом с ракетным вооружением. Убив его, оглядитесь вокруг. С этого плато ведут две параллельные дороги. Советуем пройти по обеим из них по очереди.

Вход на первую дорогу обрамляют два серых продолговатых валуна, но он закрыт каменным столбом. Опустить его можно, нажав кнопку, находящуюся на каменном уступе за краем обрыва. В конце пути вас ожидает колдун, мешающий вам спрыгнуть на торчащий из пропасти столб с ультра-жизнью, а с него — на широкую горную тропу.

Второй путь лежит по висящим над пропастью на некотором расстоянии друг от друга камням и изобилует различными полезными вещами.

Идите по горной тропе, огибая скалу. Не тратьте патроны на встречающихся по дороге противников, так как их убьет падающими с неба валунами. Постарайтесь лучше, чтобы ими же не убило и вас.

В северной части долины гейзеров спрыгивайте вниз и по подвесным дорожкам добирайтесь до реки магмы. Оттуда по столбам входите в ущелье, которое вы должны преодолеть, прыгая со столба на столб и с уступа на уступ. Но на каждом следующем уступе вас будет ждать противник, и попасть на него вы сможете, только убив врага. Зато в конце ущелья вас ждет четвертый ключ восьмого уровня и возможность сохраниться. Уйти вам надо через телепортатор неподалеку.

Наконец, миновав все ловушки и преодолев реки огня, вы попадете в город. Сперва идите прямо, по широкой мостовой, через контрольную точку. Чуть дальше, слева от вас, есть огромная кубическая плита. Чтобы опустить ее, надо нажать кнопку в полу, расположенную несколько дальше, и быстро вернуться, пока плита снова не поднялась. За ней есть подъем, ведущий на решетку над мостовой, где вы возьмете пятый ключ восьмого уровня.

Наконец вы выйдете к телепортатору рядом с пропастью, из которой торчат массивные колонны в шахматном порядке. На них лежит всевозможное оружие. Вы можете собрать его, прыгая по колоннам, рискуя сорваться в пропасть, или миновать этот участок, зайдя в телепортатор.

Еще один телепортатор – и по узким мостикам вы доберетесь до контрольной точки. За ним прямо перед вами площадки образуют лестницу, ведущую снова на мостовую. Но теперь по ее краям расположены автоматические пушки. Уничтожив их все, попадете к водопаду. Смело прыгайте вниз. Выныривайте, уничтожайте всех роботов и, нажав кнопку в полу, достигнете финального телепортатора.

Восьмой уровень. Последнее сопротивление (Final Confrontation)

Наконец вы достигли сердца тьмы – попали в главный замок Кампейнера. Здесь вы редко где встретите живое существо, в основном атакуют теперь различные андроиды и охранные роботы, но они не так страшны, как сама планировка уровня. Все направлено на то, чтобы запутать вас в бесконечных переходах и лифтах, закружить и навечно похоронить в огромных озерах лавы, так часто встречающихся на пути. Используйте все оставшиеся силы на то, чтобы выбраться из этого клубка и наказать наконец злодея.

Очутившись на уровне и не обнаружив позади себя привычного начального портала, вы поймете, что назад дороги нет, поэтому осторожно выбирайтесь на открытую местность. Первыми вам готовят теплую встречу сразу два ракетоносных трицератопса, а за ними – целая стена огня автоматических охранных пушек на стене замка. Могу вас обнадежить – это первые и практически единственные действительно опасные противники на уровне. Далее вам будут встречаться в основном различные андроиды, охраняющие залы и коридоры дворца, а они не опаснее обыкновенных солдат. Слева от стены с автоматическими орудиями в скале есть туннель, соединяющийся с подземными коммуникациями замка. Там вы должны найти люк с лестницей, ведущей наверх.

Самый запутанный участок пути начинается после того, как вы доберетесь до лифта первого уровня доступа (Lift Access 1). После лифта вы найдете возможность сохраниться, а прямо напротив этого места в полу есть люк, ведущий в подвалы, заполненные мутной зеленой водой, в которой водятся животные сточных вод. Двигаясь по этой рукотворной подземной реке, вы попадете в небольшой круглый зал, из которого ведут сразу три тоннеля. Тот, что расположен справа от вас, заканчивается тупиком, а два других ведут в одно и то же огромное цилиндрическое помещение, напоминающее очень большую в диаметре шахту, только на разные по высоте уровни. Центральный коридор, очень долго петляя, приводит вас в конечном итоге в еще один многоуровневый зал, заполненный все той же мутноватой зеленой водой. Все это сделано только для того, чтобы запутать вас. Для того чтобы продолжить путь, вам необходимо попасть к телепортатору, находящемуся в цилиндрическом зале-шахте чуть выше того места, где между двумя коридорами перекинут мостик. Сделать это можно, если вы выберете левый из

трех коридоров. Тогда вы подниметесь на самый верх, практически под потолок зала, а оттуда сможете спрыгнуть к телепортатору.

В конце концов, когда вы достигнете уходящей наверх шахты с мощным генератором гравитационного поля внизу, то знайте, что конец вашим блужданиям уже близок. От шахты лучами расходятся три коридора на различной высоте. Нижний и средний соединяются между собой, проходя через два больших зала с множеством различного оружия и боеприпасов, но и таким же обилием врагов. Самый верхний же ведет в коридор, ромбический в сечении с последней контрольной точкой в самом начале. Он-то вам и нужен. После него вы минуете еще два небольших зала и окажетесь в комнате, где с потолка свисают подвешенные за ноги люди. Не робейте: пройдите в самый дальний конец, где вас ждет телепортатор, чтобы переместить к Тирексу.

Третий босс. Тирекс (T-Rex)

Самый ужасный монстр из всех, которые есть в игре, превосходящий по мощи даже своего господина Кампейнера. Т-рекс уже не просто самый огромный хищник, когда либо появлявшийся на земле, а гигантский киборг с лазерным и стрелковым вооружением. Помимо этого он умеет, словно Змей Горыныч, извергать из пасти огонь и вызывать локальное землетрясение одним ударом ноги. Но не забывает он также и про свои ужасные челюсти, утыканные острыми, словно кинжалы, зубами, и может серьезно покалечить одним укусом, если вы неосторожно приблизитесь. Уровень, на котором вам нужно будет его одолеть, очень похож на уровень первого босса – большого охотника – и представляет собой огромную арену, из центра которой монстр и появляется. На севере в стене есть небольшой коридорчик, где можно спрятаться и стрелять по врагу, осторожно высовываясь из-за угла. Но если вас больше привлекает открытый бой, то желательно не приближаться близко к тиранозавру и использовать тот факт, что при всем своем огневом превосходстве он не умеет стрелять с упреждением и поэтому очень часто промахивается.

После победы над этим воплощением зла вы оказываетесь на дне круглого колодца, где можно взять часть хроноцептера, сохраниться, а дальше идти по коридору, в котором лежит всевозможное оружие. В конце будет комната с уже знакомыми подвешенными за ноги людьми и телепортатор к заключительному этапу всей игры – главному злодею Кампейнеру.

КАМПЕЙНЕР (Campaigner)

Кампейнер, также как и Тирекс, является киборгом. Он не имеет такого мощного вооружения, как тиранозавр, но зато с лихвой окупает это, используя магические приемы и постоянно перемещаясь с такой скоростью, что за ним почти невозможно уследить. Вы также не должны стоять на месте. Постарайтесь войти с ним в ближний контакт, когда он переходит на рукопашный бой своей палицей, чтобы он не оказался за спиной. Подавляйте его огнем из стрелкового оружия и помните про ваше новейшее и самое мощное оружие – хроноцептер. Всего пары выстрелов достаточно, чтобы покончить со злодеем, но в него еще надо попасть.

Роман Несмелов

UBIK

Разработчик	CRYO Interactive
Издатель	Interplay
Выход	Апрель 1998 г.
Жанр	Квест
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 100 МГц или выше
Оперативная память	16 Мб
Привод CD ROM	8-х

Необходимо 50 Мб свободного дискового пространства

Сие творение компании Cryo представляет собой игру, мало похожую на что-либо выпущенное раньше. Причем дело не в жанре, а в графическом движке. По жанру «Юбик» больше всего напоминает Gender Wars – аркаду с элементами RPG. С графикой же дело обстоит гораздо сложнее – вид с фиксированных камер (с возможностью переключения с одной камеры на другую, но без скроллинга). Такой движок обычно используется в квестах, где все его недостатки (при фиксированной камере обзора, если это не «вид сверху», всегда чего-то не видно) не играют роли (все необходимые объекты помещаются в пределах видимости), а достоинства (превосходно прорисованная картинка высокого разрешения) значительно улучшают играбельность. На мой взгляд, в «Юбике» у вас, как правило, не будет времени любоваться красотами природы – надо бегать и стрелять. И именно здесь возникают проблемы! Дело в том, что довольно часто под ваш обзор не попадает большая часть помещения... Порой, чтобы в конце концов увидеть на экране, где находятся враги (или любой другой объект), приходится лихорадочно многократно переключать камеры и, как следствие, терять драгоценное время и контроль над отрядом. Разработчики, видимо, поздно поняли промашку с движком, но все же кое-что сделали для того, чтобы облегчить жизнь игрокам (например, агенты сами начинают стрелять по врагу, как только он появляется в пределах досягаемости их оружия).

Звуковые эффекты сделаны хорошо, музыка тоже на уровне, интересный сюжет и видеоролики.

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Год 2019. Состоящая из киборгов с повышенными ментальными способностями террористическая корпорация «Холлис» (Hollis) набирает силу. И перед вами – ветераном и бывшим агентом ФБР Джо Чипом (Joe Chip) – стоит задача остановить этот беспредел. Вы возглавляете военный отдел ассоциации «Ранситер» (Runciter) и являетесь командиром отряда, посылаемого на миссии.

Корпорация «Холлис» когда-то состояла из людей, но этим людям захотелось больше власти (или денег). И чтобы добиться своего, они стали совершенствовать свои физические и ментальные характеристики с помощью имплантов. Глава ас-

социации «Ранситер», Глен Ранситер (Glen Runciter), считает подобные действия недопустимыми...

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Как руководитель военного отдела, вы должны оптимально подбирать агентов для своего отряда и экипировать их. Ваш отряд может состоять не более чем из пяти агентов, но реально вакантны только три места, так как Джо Чип и Пат Конли обязаны выходить на каждое задание.

Любая миссия прежде всего сводится к уничтожению врагов. Составьте свой отряд правильно, и победа будет за вами. Рекомендация по составу отряда: Джо Чип, Пат Конли, три солдата.

Каждый лишний пси-агент – это на одного солдата меньше и на одну проблему больше! Пси-агенты неспособны использовать нормальное оружие и имеют слабое здоровье. Они могут использовать экстрасенсорные способности и сопротивляться ментальным атакам врага. Но у «Холлиса» тоже полно пси-агентов, и они тоже хорошо сопротивляются ментальным атакам! А еще пси-агенты «Холлиса», в отличие от ваших, имеют много хит-пойнтов и могут обращаться с любым оружием... Авторы игры полагают, что солдаты вам нужны только для прикрытия «по-настоящему крутых парней» – ваших пси-агентов. Может быть, на самом низком уровне сложности пси-агенты и смогут кого-нибудь убить, но оптимальный метод – достижение победы силой оружия (т. е. солдатами).

Исследовательский отдел постоянно подкидывает вам новые разработки. Настоятельно рекомендуется использовать наиболее совершенную экипировку, если, конечно, денег хватит...

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

1. Оборонительная тактика

Поставьте агентов в защитную стойку (команда «Kneel»). Так в них будет немного сложнее попасть, а стрелять они будут сами, как только заметят врага.

2. Агрессивная тактика

Как только заметите врага – сразу отдавайте приказ атаковать. Те агенты, которые умеют стрелять на бегу (мастера, разведчики, Джо Чип), дерутся значительно лучше, если им отдать приказ. Иногда они даже сами начинают агрессивно атаковать (способность «Instinctive Fire»).

3. Комбинированная тактика

Агент с тяжелым вооружением агрессивно атакует, а остальные используют оборонительную тактику.

4. Выманивание врагов

Расставьте агентов рядом с проходом в комнату с врагами и пошлите туда одного из них. Как только его заметят – сразу возвращайте. Враги побегут за ним; но то, что они будут проходить в дверь постепенно (возможно даже, что только часть врагов заметит вашего солдата), даст вам возможность агрессивно атаковать с численным перевесом. Не забудьте отключить автоматическое переключение камеры и подобрать оптимальный угол обзора.

ПОДБОР КОДОВ ДОСТУПА

Ваш хакер может попытаться взломать компьютерную сеть. После того как вы подключились к сети и выбрали объект для взлома, вашей задачей становится

подбор четырехзначного кода за ограниченное количество попыток и времени. На самом деле код только кажется четырехзначным, реально вам необходимо подобрать четыре однозначных кода (т. к. каждая угаданная цифра сразу подсвечивается красным цветом), что значительно облегчает вашу задачу (в первом случае шанс на успех с первой попытки был бы 1 к 10000, а так – 1 к 40). Как выберете комбинацию – жмите кнопку «Submit», правильно названные цифры станут красными. Также вам будет дана подсказка по принципу «больше-меньше» (Superior и Interior соответственно). Каждый раз меняйте все неугаданные цифры. Имейте в виду, что если ваш взлом не будет успешным, то хакер будет ранен или даже убит... Так что настоятельно рекомендуется заранее снабдить вашего хакера лучшим комплектом хакерских программ.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (AI)

AI не может похвастаться большой сообразительностью: враги разбросаны по уровню, и как только какой-либо их отряд заметит вас, он сразу же атакует, пытаясь задавить своим численным (а на самом сложном уровне игры – еще и качественным) превосходством. По ходу миссии при соответствующем развитии сюжета враги могут появляться в любых частях уровня, в том числе – в уже полностью очищенных от их присутствия секторах...

Разнообразием функций управления вас тоже не балуют.

Масса странных вещей случается при перемещении вашего отряда. Отсутствует какой-либо строй или организованность движения (например, сначала могли бы идти солдаты с хорошей броней и здоровьем, а уж потом дохляки вроде пси-агентов). Часто приходится наблюдать такую картину: получив приказ выйти из помещения, ваш отряд начинает ломиться в указанную дверь, как будто там даром угощают пивом! В итоге самый шустрый проскакивает, а следующие двое застревают в проходе, блокируя путь не только друг другу, но и всем идущим за ними! Смешно, не правда ли? А пока вы катаетесь по полу от смеха или (когда смеяться уже надоест) начинаете вспоминать добрым словом создателей игры (потом родителей этих создателей, потом создателей этих родителей...), вашего «шустрика», проскочившего вперед всех, вместо бесплатного пивка поджидает десяток оппонентов... а они времени даром терять не будут, уж поверьте мне!

Еще более оригинально выглядит случай, когда в разгаре ожесточенной перестрелки один из ваших людей (особенно этим грешит Пат Конли) самовольно (без приказа!) срывается с занятой позиции и бежит прямо в гущу врагов. Исход подобной самодеятельности предсказать нетрудно...

АГЕНТЫ

Агенты ассоциации Ранситер, в первую очередь, подразделяются на солдат и пси-агентов (psi agents).

СОЛДАТЫ

Recruits – рекруты. Совсем зеленые и необстрелянные, рекруты – это единственные солдаты, доступные для найма в первой миссии, специальными способностями они не обладают. Рекруты имеют низкую мораль и здоровье. Рекруты становятся ветеранами, если выживают в первой миссии.

Veterans – ветераны. Ветераны по всем параметрам лучше рекрутов; у них средняя мораль и здоровье. После двух миссий ветераны прогрессируют до разведчиков, или снайперов, или докторов, или хакеров (на выбор).

Scouts – разведчики. По разведчикам врагам сложнее попасть, т. к. они лучше других солдат умеют избегать вражеского огня. Разведчик, воспитанный вами, владеет также способностью стрелять и перемещаться одновременно (Mvt. Fire). Разведчики имеют среднюю мораль и здоровье. Со временем разведчик прогрессирует до мастера (Weapon Master).

Snipers – снайперы. Снайперы наносят врагу максимально возможный вред при стрельбе. Они имеют среднюю мораль и здоровье (60 хит-пойнтов). Снайпер может прогрессировать до тяжелого пехотинца (Heavy Weapon).

Docs – доктора. Доктор имеет бонусы при использовании аптечек, но специальными боевыми качествами не обладает (дерется на уровне ветерана). Доктор прогрессирует до военного врача (Surgeon).

Hackers – хакеры. Хакер умеет подбирать коды доступа к вражеским компьютерным сетям. Хакер имеет среднюю мораль и здоровье (52 хит-пойнта). Прогрессирует до подрывника.

Weapon Masters – мастера. Мастер превосходно владеет оружием и, совершенствуясь с каждой миссией, достигает поистине впечатляющих результатов. Хотя мастер не может использовать тяжелое вооружение и тяжелую броню (Battle Gear), он, на мой взгляд, является лучшим агентом в игре, т. к. уничтожает врагов с потрясающей скоростью. Также мастер сохраняет все преимущества разведчика. Мастер имеет высокую мораль и здоровье (70 хит-пойнтов).

Demolishers – подрывники. Подрывник может носить тяжелую броню, использовать пулеметы и ручной миномет, создавать минные поля, взламывать коды доступа (бывший хакер все-таки). Подрывник имеет высокую мораль и превосходное здоровье (80 хит-пойнтов).

Heavy Weapons – тяжелая пехота. Тяжелый пехотинец может носить любую броню и использовать тяжелое вооружение; также он сохраняет все преимущества снайпера. Тяжелый пехотинец отличается высокой моралью и отличным здоровьем (100 хит-пойнтов).

Surgeon – военврач, представляет собой улучшенный вариант доктора, обладает хорошими моральными показателями и средним здоровьем (60 хит-пойнтов).

ПСИ-АГЕНТЫ

Пси-агенты обладают ментальными способностями в разных областях. Способности совершенствуются с каждым уровнем опытности. Пси-агенты могут также иметь хакерские и медицинские навыки.

Psi grade 0 – пси-агент нулевого уровня: низкая мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 22 пойнта, метальная сопротивляемость низкая.

Psi grade 1 – пси-агент первого уровня: средняя мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 26 пойнтов, средняя ментальная сопротивляемость.

Psi grade 2 – пси-агент второго уровня: средняя мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 30 пойнтов, ментальная сопротивляемость лучше, чем у агентов первого уровня.

Psi grade 3 – пси-агент третьего уровня: средняя мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 34 пойнта, ментальная сопротивляемость выше средней.

Psi grade 4 – пси-агент четвертого уровня: высокая мораль, здоровье – 40 хит-пойнтов, мана – 38 пойнтов, высокая сопротивляемость психическим атакам.

Psi grade 5 – пси-агент пятого уровня: высокая мораль, здоровье – 40 хит-пойнтов, мана – 50 пойнтов, наивысшая ментальная сопротивляемость.

СПОСОБНОСТИ АГЕНТОВ

Умения ваших людей можно разделить на две категории: владение оружием и дополнительные навыки.

Навыки по обращению с оружием:

Handgun – пистолеты;
Rifle – винтовки;
Grenade – гранаты;
Heavy weapon – тяжелое оружие;
SMG – автомат;
Spawn off gun – обрез;
Automatic weapon – пулеметы;
Minelayer – миномет.

Дополнительные навыки:

Treatment (лечение) – дает бонусы при использовании аптечек, возможность использования улучшенных версий аптечек и лечения других агентов;

Hacker (хакер) – взлом компьютерных сетей; позволяет открывать закрытые двери, выводить из строя андроидов, Telepad и Psi Pad;

Dialogue (диалог) – умение вести диалог с управляемыми компьютером невраждебными персонажами. Эта способность зарезервирована для Джо Чипа;

Movement Fire – способность стрелять на бегу;

Sniper (снайпер) – умение наносить повышенное повреждение врагам за счет более точного прицеливания.

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Joe Chip – Джо Чип: имеет максимальный класс опытности (и поэтому не прогрессирует); обладает высокой сопротивляемостью психическим атакам (уникальная черта для солдата); может использовать только легкое оружие, гранаты и самодельный обрез (рекомендуется).

Pat Conley – Пат Конли: владеет уникальной способностью – Chronos, благодаря которой вы можете сохранять игры. Игры сохраняются автоматически при входе на новую территорию или при достижении определенного момента времени (способ зависит от миссии). Пат Конли может также полностью исцелять своих (Complete Healing) и парализовать сразу нескольких врагов на короткое время (Multiple Paralysis).

ОРУЖИЕ

Предлагаемое вам вооружение весьма разнообразно, но реальный выбор невелик из-за классовых ограничений агентов и откровенной никчемности значительной части вашего арсенала. На мой взгляд, возможности пулеметов и тяжелого вооружения сильно занижены. Например, для того, чтобы застрелить из Autocannon (по словам авторов, это оружие обладает максимальной убойной силой) самого

обычного врага, требуется два, а иногда и три прямых попадания... а ведь Autocannon не может похвастать высокой скоростью стрельбы. Так что Weapon Master, вооруженный автоматической винтовкой, на деле оказывается эффективнее тяжелого пехотинца с большой пушкой.

Рекомендуется использовать следующее оружие: .75 auto – для пси-агентов; Sawed off Gun – для Джо Чипа; MMG или Autocannon – для тяжелых пехотинцев; MMG или Minelayer – для подрывников; Assault Rifle – для всех остальных.

Значительная часть оружия поставляется в двух версиях – MkI и MkII. MkII – это улучшенная версия, снабженная лазерным прицелом, обеспечивающим повышенную точность стрельбы.

Пистолеты (Hand Gun)

Самое слабое оружие ближнего боя

Gun – револьвер: довольно никчемное оружие, пригодно только для самоубийства.

.75 auto – лучшее оружие из всего, что могут использовать пси-агенты. Надежный пистолет с неплохой убойной силой и магазином на три заряда.

Blastergun – бластер: маломощный лазерный пистолет, ненадежен, бесконечные патроны (энергетический аккумулятор).

Автоматы (Sub Mashine Gun)

Uzi 2015 – автомат «Узи»: низкая убойная сила, бьет очередями.

SMG – автомат: убойная сила средняя, стреляет очередями, магазин на 6 зарядов.

Ружья (Rifle)

Riot Gun – помповый дробовик: оружие ближнего боя, убойная сила невысокая, заклинивает очень редко, десять патронов в магазине.

Rifle – винтовка: дальнобойное оружие, приличная огневая мощь, редко заклинивает, шесть патронов в магазине.

Assault Rifle – автоматическая винтовка: дальнобойное оружие, бьет очередями, надежно, хорошая убойная сила, шесть зарядов.

Autoblaster – лазерная винтовка: оружие ближнего боя, часто заклинивает, средняя убойная сила, бесконечные патроны (энергетический аккумулятор).

Гранаты (Grenade)

M40 – гранатомет: для ближнего боя, высокая убойная сила, заряд – одна граната.

Пулеметы (Automatic Weapon)

Дальнобойное оружие с хорошей убойной силой, может использоваться только подрывниками и тяжелыми пехотинцами

LMG – легкий пулемет: стреляет очередями, десять зарядов.

MMG – стандартный пулемет: стреляет очередями, двадцать патронов в магазине.

Heavy Blaster – тяжелый бластер: оружие ближнего боя, высокая убойная сила, заряды бесконечны, но заклинивает часто.

Тяжелое оружие (Heavy Weapon)

Может использоваться только тяжелыми пехотинцами

Autocannon – портативная пушка: дальнобойное оружие с высокой убойной силой, пять снарядов в магазине.

Grenade Laucher – гранатомет: оружие ближнего боя, обойма на десять гранат, высокая надежность и убойная сила.

Rocket Launcher – ракетная пусковая установка: дальнобойное оружие с высокой надежностью и убойной силой, обойма на две ракеты.

Специальное оружие

Spawn off Gun – обрез: оружие ближнего боя с высокой убойной силой; никогда не заклинивает; пять зарядов в обойме. Личное оружие Джо Чипа.

Mine Layer – ручной миномет: оружие ближнего боя, магазин на десять мин, высокая убойная сила. Только подрывники могут использовать миномет.

Demo Mine – мины повышенной убойной силы, используются только подрывниками. Характеризуются совершенно запредельной ценой (5000$ за 10 штук).

Примечание: все виды оружия, в которых используются мины, или гранаты, или снаряды, или ракеты, в бою могут задеть и ваших агентов. Применяйте их с осторожностью (или не применяйте вовсе), так как эти виды, а также оружие, стреляющее очередями, действуют на нескольких человек сразу (если те стоят близко друг к другу).

БРОНЯ

Cevlar Armor – легкий кевларовый бронежилет: MkI – защита 4-9, очень быстро изнашивается; MkII – защита 7-12, быстро изнашивается; MkIII – защита 11-16, медленно изнашивается.

Battle Suit – стандартный бронежилет: MkI – защита 10-15, очень недолговечен; MkII – защита 13-18, хватает на 5-10 выстрелов; MkIII – защита 16-21, хватает надолго.

Battle Gear – тяжелая броня: MkI – защита 15-20, изнашивается быстро; MkII – защита 19-24, средняя прочность; MkIII – защита 22-27, хватает надолго; MkIV – защита 30, эту броню практически невозможно разрушить. Несколько первых выстрелов вообще не причиняют вреда солдату в тяжелой броне. Тяжелую броню могут носить только подрывники и тяжелые пехотинцы.

Force Shield – силовой щит. Пока у вашего солдата есть силовой щит, он не теряет здоровье от обычных атак. Но силовой щит восстановлению не подлежит. MkI = 50 хит-пойнтов; MkII = 100 хит-пойнтов; MkIII = 50 хит-пойнтов.

Psi Shield – пси-щит: защищает от вражеских ментальных атак, не восстанавливается. MkI = 3 атаки; MkII = 9 атак; MkIII = 12 атак.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Medikit – одноразовая аптечка. MkI восстанавливает восемь хит-пойнтов; MkII восстанавливает двадцать хит-пойнтов, может использоваться только агентами, разбирающимися в медицине (Treatment).

First Aid Kit – многоразовая аптечка: восстанавливает двенадцать хит-пойнтов за раз, может использоваться только докторами и военными врачами.

Hacker's Kit – набор хакерских программ. Используется только хакерами. Чем лучше (и дороже) программы – тем больше попыток взлома у вас будет в запасе.

Double Loader – двойной магазин, удваивает боезапас любого оружия. Только солдаты могут использовать двойной магазин.

Adrenaline Kit – адреналиновый стимулятор (одноразовый), снимающий болевые и психологические эффекты от ранений, позволяет даже тяжелораненым солдатам действовать с оптимальной скоростью и стойкостью.

МИКРОЧИПЫ

Command Chip – командный чип: этот бесплатный чип всегда с вами. Когда вы на задании, он дает вам возможность посмотреть статус и цели миссии, а так-

же состояние отряда. Когда вы не на задании, то через этот чип иногда можно набирать отряд (обычно для этого используется Squad Selector).

Treatment Chip – медицинский чип (одноразовый): вылечивает ранения до восьми хит-пойнтов у всего отряда.

Advanced Treatment Chip – улучшенный медицинский чип (одноразовый): полностью восстанавливает здоровье всего отряда (но мертвых не воскрешает).

Booster Chip – мозговой стимулятор: позволяет вам ненадолго остановить время в разгаре боя и отдать приказы своим людям. Эффект этого чипа можно растянуть на несколько раз: когда все приказы отданы – щелкните на нем снова, и время пойдет в нормальном темпе.

Moral Booster Chip – моральный стимулятор (одноразовый): поднимает дух испуганных или паникующих агентов.

Detection Chip – чип обнаружения (постоянный): позволяет видеть на карте всех врагов.

Scanner Chip – сканирующий чип (постоянный): выдает детальную информацию о том агенте врага (уровень, вооружение, снаряжение), на которого наведен курсор.

Psi Screen Chip – пси-экран (одноразовый): на короткое время полностью защищает вас от ментальных атак врага.

Speed Chip – ускорение (одноразовый): на короткое время ускоряет передвижение и темп стрельбы вашего отряда.

Assault Chip – боевой стимулятор (одноразовый): на короткое время значительно повышает боевые характеристики всего отряда.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Первая миссия. Поиск Конли в Киббуце

Задачи: найти Пат Конли (Pat Conley); уговорить ее работать на ассоциацию Ранситер; вернуться к месту высадки.

Из длинного зала с нетлинком бегите дальше, пока не дойдете до открытой площадки (до сих пор вы бегали только по туннелям). Перед площадкой есть небольшая комната с кнопкой тревоги, она может вам пригодиться. По другую сторону от открытой площадки начните искать сетевой центр (Network Center). Сетевой центр – это помещение с терминалами, внешне напоминающее винтовую лестницу. На уровне есть несколько таких комнат, и вам нужно найти ту, в которой находится Пат Конли. На косяке двери сетевого центра видны две белые полосы. Убедите ее работать на вас и отходите к месту высадки.

Тактика: бежим и стреляем; при высоком уровне сложности игры имеет смысл иногда выманивать врагов.

Состав отряда – 4 человека (резервируем место для Пат Конли): Джо Чип; два рекрута (выберите рекрутов с максимальными показателями по стрельбе из винтовки); один пси-агент, умеющий лечить (Healing), или еще один рекрут (тогда как следует запаситесь аптечками).

Минимальная экипировка отряда приведена ниже.

Всем агентам покупаем лучшую на данный момент броню (Battle Suit MkII).

Джо Чип: обрез, 150 патронов.

Рекруты: автоматическая винтовка, 150 патронов.

Пси-агент: .75 auto, 100 патронов.

Вторая миссия. Очистка фабрики

Задача: уничтожить всех агентов Холлиса.

Убив всех в первом зале, идем в проход в левой (от входа) стене. Очищаем от супостатов все задние комнаты, а потом и второй зал.

Тактика: используем только выманивание (иногда по нескольку раз в одном месте).

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; три ветерана, умеющих хорошо стрелять из винтовки.

Минимальная экипировка отряда приведена ниже.

Броня — Battle Suit MkII.

Джо Чип: обрез, 200 патронов, двойной магазин.

Пат Конли: 75 auto, 100 патронов.

Ветераны: автоматическая винтовка, 200 патронов, двойной магазин.

Третья миссия. Защита мораториума

Задача: защитить криогенную камеру Эллы Ранситер от уничтожения.

Сразу бежим в зал (тот, в который вас проведет доктор перед началом миссии), где находится криогенная камера Эллы Ранситер, и ждем там врагов. Враги будут прибывать группами по 5—10 киборгов. Миссия закончится, когда вы отобьете все атаки. Рекомендуется агрессивная тактика атак (с засадой прямо у входа в зал с криогенной камерой).

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; ваши лучшие солдаты (те, которыми вы управляли, начиная с первой миссии). При игре на высоком уровне сложности возьмите одного подрывника с ручным минометом и используйте комбинированную тактику.

Четвертая миссия. Охота на клонов

Задача: очистить здание ассоциации «Ранситер» от клонов Джи-Джи Эшвуда (G. G. Ashwood).

Прохождение: Джи-Джи Эшвуд расклонировал себя в слишком больших количествах, и это не нравится ассоциации «Ранситер». Джо Чипу поручено убить Эшвуда и всех его клонов. Клонами забито все здание ассоциации, и они будут воскресать сразу же после того, как вы их застрелите. Так будет продолжаться, пока вы не уничтожите настоящего Эшвуда (в отличие от клонов, он выглядит более контрастно и не мигает). Если у вас возникнут проблемы с определением настоящего Эшвуда, то просто «прочешите» все здание и убейте каждого клона не меньше одного раза. В большинстве случаев Эшвуд пасется на этаже «Phi» или на крыше (Rooftop).

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; ваши лучшие солдаты (разведчики).

Пятая миссия. Отступление с лунной базы

Задача: добраться до выхода.

Время выполнения этой миссии ограничено, так что действуйте оперативно. За вами будет летать криогенный гроб Глена Ранситера, и для того, чтобы спуститься на лифте или выйти с уровня, вам придется дожидаться, пока он вас догонит. Все время бегите прямо, два раза воспользуйтесь лифтами и найдите круг с надписью «Exit» на третьем этаже.

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; подрывник с наиболее совершенным набором хакерских программ и вооруженный стандартным пулеметом; ваши лучшие солдаты.

Шестая миссия. Разборка на корабле

Задачи: взломать компьютерную сеть и открыть дверь; убить всех агентов «Холлиса».

Взломайте сеть и откройте дверь, а потом просто войдите в следующую комнату и убейте всех врагов.

Состав отряда – тот же, что и в миссии 5.

Седьмая миссия. Очистка мораториума

Задачи: доставить криогенную камеру Ранситера в ту же комнату, где находится криокамера его жены (Эллы Ранситер); истребить всех враждебно настроенных типов.

Пробейтесь в помещение с Эллой Ранситер (вы его обороняли в третьей миссии), попутно убейте всех встретившихся врагов. Радом с камерой Эллы Ранситер вы найдете флакон с юбиком (Ubik). Он вам потребуется для уничтожения главного босса – пси-вампира Джори в пятнадцатой миссии. Используйте его там вместо оружия. Когда получите сообщение о вражеских подкреплениях, идите к выходу и разберитесь с гангстерами и агентами «Холлиса». Потом вернитесь в мораториум и нейтрализуйте оставшихся врагов в дальних помещениях.

Состав отряда тот же.

Восьмая миссия. Путешествие в Де Мойнс: очистка здания ассоциации «Ранситер»

Задачи: планомерно истребить врагов на всех этажах; выйти из здания.

Эта миссия проходится аналогично четвертой миссии, но значительно проще, т. к. вам противостоят обычные люди, которые, в отличие от клонов, не имеют тенденции постоянно воскресать. Просто убейте всех врагов на всех этажах, и после этого в меню лифта выберите «Outside». В дальнейшем не подбирайте вещи убитых врагов, если в этом нет необходимости. Там может оказаться броня, которая значительно хуже вашей.

Состав отряда: Джо Чип, Пат Конли, три ваших лучших Weapon Master'a.

Экипировка отряда приведена ниже.

Вы комплектуете отряд на много миссий подряд (у вас не будет возможности менять экипировку после каждого задания; у вас ВООБЩЕ больше не будет возможности ее менять), поэтому возьмите лучшую броню, щиты, амуницию (и чем больше, тем лучше), рекомендуются разрывные боеприпасы (Explosive Ammunition). Спецсредства типа хакерских наборов вам не потребуются. Купите максимальное количество лучших чипов, они вам сильно помогут на высоком уровне сложности, да и на низком не помешают. Оружие для мастеров – Assault Rifle MkII.

Девятая миссия. Путешествие в Де Мойнс: аэропорт

Задачи: поговорить со служащими в главном зале аэропорта; достигнуть взлетно-посадочной полосы до истечения лимита времени.

Быстро бегите в главный вход, поговорите с девушкой. Потом пройдите в ворота 1 (Gate 1), оттуда – на улицу, а затем на ВПП. Следите за временем и не устраивайте затяжных баталий.

Десятая миссия. Путешествие в Де Мойнс: полет на дирижабле

Задачи: освободить пленников в пилотском отсеке; запустить все четыре двигателя.

Сначала идем в пилотский отсек и убиваем врагов. Постарайтесь, чтобы ваши остолопы в приливе усердия заодно не пристрелили самого пилота (попробуйте выманить врагов). Потом бегите в машинное отделение. Двигатели находятся за маленькими дверями по обеим боковым сторонам машинного отделения. Для того чтобы запустить двигатель, просто нажмите на переключатель рядом с ним. Подавляйте любое встречаемое сопротивление. Когда все задачи будут выполнены (проверьте по командному чипу), просто ждите завершения миссии.

Одиннадцатая миссия. Очистка аэропорта

Задачи: убрать всех агентов «Холлиса»; поговорить с клерком и забрать бонус; сесть на такси до мортуария.

Действуйте по вышеприведенному плану. Будьте осторожны и следите, чтобы Пат Конли никуда не убегала.

Двенадцатая миссия. Мортуарий «Часовня Покоя»

Задача: убить всех врагов.

Поговорите со священником. Прочтите письмо, лежащее на гробу Глена Ранситера. Думаю, вы будете просто счастливы узнать, что вы мертвы, а Глен Ранситер жив.

Пробегитесь по уровню и искорените всех врагов. Почитайте «Книгу Мертвецов». Поговорите со священником. Снова убейте всех монстров и подберите юбик у алтаря. Теперь вы можете спокойно ехать в отель «Меремонт»...

Тринадцатая миссия. Отель «Меремонт»

Задача: убить всех врагов.

Поговорите с клерком. Поговорите с мужчиной, который вас ожидает. Он вам предложит информацию в обмен на юбик. Соглашаться или нет – дело ваше, но на игре это никак не отразится. Потом поднимитесь на второй этаж и аннигилируйте агентов «Холлиса». Затем выйдите на улицу и очистите ее от вражеского присутствия. Вернитесь в отель и поговорите с Гленом Ранситером. Теперь вам наконец-то стало известно, что же все-таки тут происходит... Снова выбейте врагов со второго этажа, а потом с улицы. Вернитесь в отель «Меремонт».

Четырнадцатая миссия. Уничтожение агента «Холлиса» Мелипоуна

Задачи: очистить улицу от врагов; убить всех в аэропорту (в их числе и Мелипоуна).

Убейте всех на улице и садитесь в такси до аэропорта. Поголовно истребите всех в аэропорту (разве что кроме клерка). Старайтесь обстреливать группу, находящуюся рядом с Telepad, с дистанции, периодически меняя позицию. Используйте микрочипы по мере необходимости. Когда всех убьете – возвращайтесь в Де Мойнс.

Пятнадцатая миссия. Последняя схватка

Поезжайте в мортуарий. Поговорите со священником. Искорените всех монстров и соберите весь юбик в подвалах. Возвращайтесь в Де Мойнс и действуйте как обычно. Когда появится пси-вампир Джори Миллер, переключите оружие Джо Чипа на юбик (щелкните на цифре 1 рядом с портретом, а затем на юбике в открывшемся меню снаряжения) и избавьте мир от пси-вампира раз и навсегда... Напоследок поговорите с Эллой Ранситер.

Желаю вам удачной охоты на ментальных врагов общества!

Алексей Стеблев

UNREAL

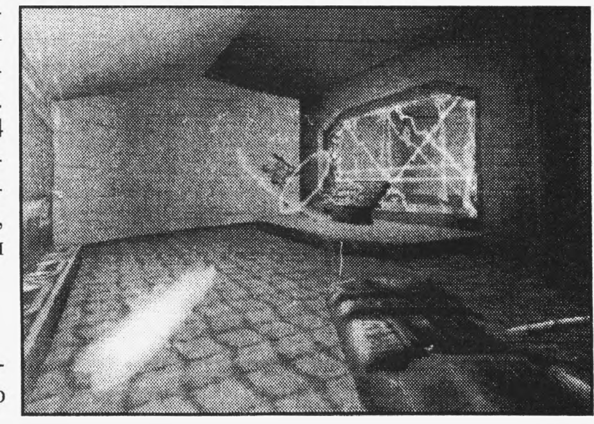
Разработчики	Epic MegaGames, Digital Extremes
Издатель	GT Interactive
Выход	Май 1998 г.
Жанр	3D-action
Рейтинг	★★★★★★★★★★★
Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 133 (рекомендуем Pentium II 266)
Оперативная память	32 Мб (рекомендуется 128 Мб)
Видеокарта	2 Мб + 3Dfx на чипсете Voodoo (рекомендуется 4 Мб + 3Dfx на чипсете Voodoo2)

Unreal – новейшая 3D-action игра от фирмы GT Interactive. Она в точности оправдывает свое название, так как отличается от последних подобных игрушек гигантским количеством всяких мелочей и безделушек. К ним можно отнести красивейшие 3Dfx-эффекты (взрывы, разноцветные ореолы вокруг ламп и т. п.), огромные расстояния на уровнях под открытым небом, поразительная плавность движений окружающих живых существ, звон, с которым разлетаются обломки взорванных металлических бочек, способность деревянных предметов всплывать на поверхность воды и много, много всего другого! К главным же достижениям относятся: изменение освещения на теле любого передвигающегося существа и особенности детализации текстур окружающих предметов. Например, вы видите перед собой стену хижины, сделанную из дерева. Подойдя к ней вплотную, вы сможете рассмотреть очень тонкие слои древесины.

Монстры отличаются неплохим интеллектом (стараются сделать все, чтобы уйти от выстрела).

В режиме Multiplayer прекрасно видно оружие, которое используется в данный момент вашим противником, а так же – как он им прицеливается.

Однако есть у Unreal один существеннейший недостаток – чудовищные для российского игромана системные требования. Так что если у вас нет хотя бы 64 Мбайт оперативной памяти, аппаратного графического ускорителя и процессора Pentium 166, лучше оставьте Unreal в покое и гоняйте Quake 2.



МОНСТРЫ

Tentacle – живописно висящая на потолке тварь, еще одно

творение зла, процветающее в этом мире. Завидев вас, ОНО начинает пулять в вас шипы, густо смазанные ядом. ОНО не отличается высокой скоростью выстрелов и дальностью полета шипов, и этим игроман может воспользоваться. Закончив жить, ОНО сваливается на почву с громким шлепком и после этого больше вас не трогает.

Brute – тупоголовый мутант с третьей планеты от темной звезды, усовершенствованный инженерами-генетиками. Особо отличившихся высаживают на захват планет, остальные погибают в процессе дальнейшей мутации. В качестве охранников они занимают одно из низких мест и действуют, как правило, на отдалении от важных стратегических точек. На вооружении имеют пару ракет и крепкие кулаки. Для ведения боя с ними необходимо держаться на расстоянии вытянутой руки, так как они все еще имеют инстинкт самосохранения и не будут стрелять в вас из ракетницы, тогда как могут вмазать по переносице рукой. Имеют свои титулы, такие как «Lesser» и «Behemoth»

Fly – гигантский комар-вампир, появившийся после первых же опытов генетиков. Не имеющий понятия о том, что человек – царь природы, он не раз попытается сесть вам на голову и пососать немного мозгов. Утешает только одно: он умирает сразу же после второго выстрела из пистолета.

Manta – основной подвид животного, скрещенного с птицей и рыбой. Имеет в наличии пару зубов и необыкновенно острую чешую. Не отличается особой одаренностью и большим умом. При вашем нападении на одного из Скаржи (следующего монстра) Манты прилетают на первый его же зов. Наиболее опасны, когда их уже больше трех. Манты приживаются в разных космических уголках и мутируют на разные подвиды; здесь они различаются на виды «Giant Manta» и «Cave Manta».

Skaarj – вот он, захватчик этой и многих других планет, истребитель и воскреситель (естественно, себе подобных). Профессиональный убийца всех времен и народов, не имеющий своих постоянных клиентов, решил захватить целую вселенную. Подняв на борту «Веселого Роджера», он опустился на одну из еще не захваченных им планет. Переубедив властителей планеты, он собрал себе подобных и создал свою армию, назвав ее своим победоносным именем.

В подчинении Скаржи находится множество народа: от ученых до простых пехотинцев. Ученые, естественно, создают новых солдат (мутантов с разных завоеванных земель), запрограммированных находить, убивать, защищаться и подчиняться воле более сильного Скаржи.

Сам Скаржи создал ряды себе подобных солдат (и, вероятнее всего, сам и умрет от вашей руки, не подозревая, кто убьет его, повелителя). А еще создал он пару каст: это каста «Warrior» и каста «Trooper». В касту «Воинов» входят отдельные ударные группы «Scout», «Lord», «Berserker», «Assasin» и «Ice Skaarj». Используют только в крайних случаях простой пистолет.

В касту «Кавалеристов» входят группы специального назначения: там есть и снайперы, и автоматчики, и гранатометчики и многие-многие другие...

Каждый Скаржи имеет свою собственную подготовку, и все они обладают удивительной ловкостью движения.

Slith – наземная тварь, наполнявшую когда-то родину Скаржи. Решили составить компанию землякам. Очень медленно двигаются как в воде, так и на суше.

Плюют на вас кислотой и пытаются с боем пробиться к вам, чтобы дать лапкой по вашей физиономии.

Mercenary – еще одни из захватчиков, пытающиеся поработить эту планету, не уступают в силе и ловкости только Скаржи. Но ему, честно говоря, все равно, на кого он нарвался, так как в мозгу записано только одно: «возлюби ближнего своего клана и убей того, кто не похож на тебя». В клане есть свои предводители и возведенные в степень «Mercenary Elite».

Krall – ударная армия, шедевр, созданный когда-либо учеными Скаржи. На вооружении имеют копье с встроенным расщепителем квантовой энергии. Способны развиваться за какие-то пару десятков циклов, но интеллект оставляет желать лучшего, потому как вместо стандартных мозгов ученые Скаржи запихнули туда опилки. И почувствовав себя Винни-Пухами, Краллы идут напролом, не понимая, зачем.

Warlord – один из самых мощных летающих монстров на орбите этой планеты. Будьте осторожны – в руках у него ракетница, и пользуется он ею как нельзя лучше, стреляя с завидным упреждением независимо от того, бежите вы вперед или назад, влево или вправо. С собой таскает ужасно тяжелый бронежилет, от чего и страдает (и не только он).

Titan – по значению слова сразу понятно, что вы имеете дело с не совсем простым монстром. Титан – это слиток брони, абсолютно независимый ни от кого. Чуть выше любого человека или Скаржи, спокойно пользуется своим арсеналом, состоящим из пары ног и пары рук. Слишком медлителен и поэтому бьет наверняка. Лучше постоять на месте и в нужный момент уйти от метко кинутого куска скалы. В этом семействе есть и оригиналы под названием «Stone Titan»

Squid – жалкое подобие нашего кальмара, мечущееся по просторам водоема и ловко отстреливающее свои маленькие отростки-шипы. При надвигающийся опасности и при накоплении шипов сворачивается в узелок и ждет...

Devilfish – нечто, отдаленно напоминающее сразу акулу-баракуду и пиранью. Плавает по водоему и иногда выпрыгивает из воды, как карась.

Pupae – биологический мутант вши с пауком, при виде вас радостно бежит поселиться в новом жилище. Ходят косяками.

Nali – местные аборигены, провидцы и т. п. Принимают вас за спасителя и, вспомнив какой-нибудь секрет, ведут вас к нему.

Летающий Скаржи (Skaarj) – имеет на вооружении пару крыльев и ракетницу, которая стреляет очень мощными зарядами.

Скаржи в золотистой броне – прототип босса, не попавший в серийное производство. Оснащен тем же оружием, что и обычный солдат, но более мощным. Имеет более длинную «линию жизни». Очень любит задирать обычных монстров.

Зеленый полупрозрачный Скаржи – тип солдата, недавно запущенный в серийное производство, поэтому не так широко распространен по планете.

Синий светящийся полупрозрачный Скаржи – так же, как и «золотой», является прототипом, но имеет не такую мощную броню.

Queen – королева (главный босс). Это огромное динозавроподобное существо с самой наимощнейшей броней изо всех Скаржи. Не подпускать его к себе близко.

Giant GasBag – довольно большое, нелюдимое существо. Оснащено мощным оружием и способностью производить себе подобных.

ОРУЖИЕ

Здесь представлены всевозможные виды оружия, которые вы можете использовать в игре, нажимая соответствующие клавиши от 1 до 0.

1 – плазменный револьвер с автономным подзарядителем. К нему можно найти второй, третий и четвертый стволы для увеличения силы выстрела. При нажатии правой кнопки мыши вылетает сгусток энергии, приравниваемый к пяти обычным выстрелам.

2 – автоматический пистолет-пулемет. При нажатии правой кнопки мыши пистолет заваливается на левую сторону, иногда при этом можно довольно прицельно стрелять.

3 – пулемет, стреляющий пулями из минерала, который по твердости не уступает алмазу. При нажатии правой кнопкой мыши вылетает залп картечи.

4 – электронная пушка, стреляет электрозарядом, при попадании в цель разрывается и окатывает электромагнитной волной. При нажатии правой кнопки мыши производится выстрел шаровой молнией.

5 – ракетомет (сложнейший), используется как для одного выстрела, так и для целой очереди (при этом надо удерживать кнопку). При нажатии правой кнопки мыши вылетает навесная ракета, также можно пускать ракеты очередями.

6 – дробовик, стреляет пулями, схожими с пулеметными. При нажатии на правую кнопку мыши бросает навесом патрон с таймером на три секунды.

7 – ружье-копье, новое слово в науке и технике, отражается от любого препятствия, не теряя при этом своей энергии и убойной силы. Попасть в цель за укрытием не будет составлять труда, применяйте лишь известный из физики закон – угол падения равен углу отражения. При нажатии на правую кнопку мыши заваливается на левую сторону.

8 – химическое оружие, стреляет капсулами с химическим составом. Капсула липнет к любой поверхности и затвердевает на несколько секунд; если в этот период времени на капсулу кто-то наступит, он тут же промокнет в кислоте. При нажатии на правую кнопку мыши шприц заливает в капсулу в пять раз больше кислоты.

9 – дальнобойная снайперская противотанковая винтовка времен Второй мировой войны. При нажатии на правую кнопку мыши происходит наводка прицела, тем самым цель как бы приближается. При повторном нажатии прицел уходит в исходное положение.

0 – станковый пулемет, имеет четыре ствола, вращающиеся вокруг своей оси. Неплох на дальних дистанциях. Имеет один недостаток: тратит большое количество патронов.

ПРОХОЖДЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1: «Vortex Riviers»

В этом уровне вам представится возможность потренироваться в управлении. На вас пока никто не будет нападать, так как о присутствии кого-то живого на корабле еще не знают на планете. Выходите из камеры и идите вдоль комнаты к лифту, по пути собирая аптечки. Поднимитесь на второй этаж. Сохранив равновесие во время небольшого землетрясения, идите по правому краю мостика, в сторону отверстия вентиляционной шахты. Идите по ней вверх, обходя при этом всякого рода подозрительные вещи, и выйдите в зал управления. Спуститесь в огромный вырез в полу и идите по коридору. Оказавшись в исследовательской лаборатории с четырьмя койками, войдите в дверь, над которой написано «Med

Lab», и попадёте в медицинскую лабораторию с двумя вентиляционными турбинами в потолке.

Найдите дверь, просматривающуюся в мрачном красном свете, и войдите в нее. Пройдите до второй, слегка приоткрытой двери с заклинившим механизмом. Не пугайтесь, если услышите выстрелы и звуки борьбы – это обитатели местной флоры и фауны интересуются обитателями корабля. После того как все стихнет и крики умирающих людей прекратятся, дверь откроется и перед вами предстанет ужасающая картина, прямо указывающая на манеры здешних жителей. Потом идите по коридору – и выйдете в комнату с надписью «First Aid Station Break Glass». Зайдите в правый, самый дальний статор желтого цвета отсутствующего вентилятора – и окажетесь в комнате с лифтом и рубильником справа. Воспользовавшись рубильником, приведите в действие лифт. Зайдите в дверь с желтым значком молнии, по бокам которой находиться надпись «Area B», идите прямо и перейдите в зал «Area C». Далее идите прямо и зайдите в комнату управления с рубильником слева от входа. Бабахните по нему и спуститесь в открывшийся справа люк.

УРОВЕНЬ 2: «Ny Leve's Falls»

Идете по коридору и выходите на улицу, встретив там первую живность о двух ногах. Прямо перед вами будет стоять небольшая хижина, покопавшись в которой, вы найдете кое-какие ценные вещички. Выйдите из домика и, держась правой скалы, пройдите под кораблем. Найдите за каменной глыбой вход в подземелье. Войдя в него, посмотрите направо: этот закрытый дверной проем с ромбическим вырезом – путь к патронам, аптечкам и всякому нужному и ненужному хламу. Но вы его не откроете. За вас это сделает монстр. Пройдите немного прямо, а когда вновь увидите трагическую сцену (уже совсем не безопасную), приготовьтесь стрелять. Убив всех, шагайте в тот вход, вниз, а там – на лифт, следующий ко дну ущелья.

Возвратившись оттуда и до потери сознания надышавшись свежим воздухом, выйдите из лифта, поднимитесь по лестнице и поверните направо. Преодолев два лифта, выйдите на улицу и шагайте вдоль левой стены, в проход. Зайдя после нескольких коридоров на склад, найдите несколько маленьких ящичков, стоящих друг на друге. Залезьте по ним на большой ящик и поищите вокруг ценные предметы. Идите в другой коридор, который незамедлительно приведет вас на улицу, к небольшому мостику, в конце которого лежат еще несколько ценных предметов.

Прыгайте вниз и заходите в красноватую дверь...

УРОВЕНЬ 3: «Arajigar Mine»

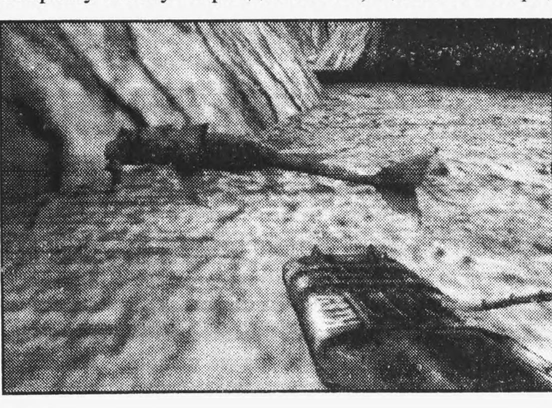
Шагайте по коридору дальше, а выйдя, посмотрите направо. Там, в кромешной тьме, есть ход, ведущий вглубь (советую воспользоваться нейтронным фонариком или световой шашкой, чтобы добраться туда и обратно без проблем).

Идите в тот проход, над которым красуются малинового цвета иероглифы и помаргивает красная лампочка. Спуститесь на лифте (в его шахте, в темном пазу есть пространство, в котором вы сможете откопать немного ценных вещей) вниз. Пройдите по узкой дорожке, высеченной в скале, и зайдите в коридор, в конце которого вам надо нажать две кнопки. Потом возвращайтесь назад, но не особо радуйтесь: вам уготовлен небольшой сюрприз под названием «Найди меня». Перед вашим взором предстанут перекладины, да такие, что вы не сможете их пере-

лезть или перепрыгнуть. Пройдите на середину и ждите монстра с одного из концов. Уничтожьте его и выходите из коридора, как входили.

В ужасе вдавившись в угол поднимающегося лифта, попытайтесь не расслабляться, так как у вас все еще впереди. Выбегая в большое помещение, поверните налево, в синий пролом в скале. Шагайте по коридорам и расщелинам, пока не спуститесь на лифте и не окажетесь в небольшой пещере с лавой. Но не спешите выходить на мостик, то есть зайдите, а потом сразу отбегайте назад, так как пол моста рухнет вниз. Далее идите по этому мостику мимо свисающего сверху сталактита. Но опять не бегите, а подойдите к освещенному участку моста посередине и, когда все затрясется, сразу отпрыгивайте назад. Когда все уже будет кончено, перейдите на другой берег и идите мимо ряда колонн налево. Увидев ванну с лавой, а на другом берегу кнопку, выстрелите по ней, и снизу к вашим ногам поднимется кривой мост. Кстати, не дойдя до него, вы можете отыскать мирного жителя, который покажет вам секретную комнатку.

Пройдя по шаткой палочке кривого моста, бегите по пещере, освещенной кристаллами, и, взорвав в ее конце бочки, окажетесь в машинном зале. Дерните рычаг слева – и увидите, как в столбе напротив открываются все четыре стенки. Нажмите появившиеся кнопки и идите в одну из открывшихся в помещении дверей, садитесь в лифт, следующий наверх, и выйдите на втором этаже, над машинным залом. Направляйтесь в правый проход и по коридорам выходите к красному штурвалу-рубильнику. Дернув его, увидите, как справа подъедет лифт с ящиком. Взорвите его и на лифте езжайте на верхний этаж. Там обогните левую стеночку и ищите проход. Найдите человека, зовущего вас узнать новый секрет. Но чтобы получить секрет, вам надо убить монстра, стоящего рядом с компьютером, который может догадаться о замыслах жителя и убьет его в первую очередь. После того как за вагонетками откроются потайные комнатки, бегите в синий коридор, и в конце окажетесь около дыры. Прыгайте в нее – и попадете в другой коридор. Дальше – больше: вам надо так пробежать по трухлявому мостику, висящему над лавой, чтобы не упасть. Для этого воспользуйтесь одним из старых и добрых приемов перемещения по ненадежным мостам: выберите доску, по которой будете бежать, чтобы дальний ее конец касался другой такой же доски. Разбегитесь и, когда окажетесь на середине первой дощечки, быстро перепрыгивайте на вторую, а там и до земли рукой подать. Слева от вас будет выступ с предметом, который потом вам пригодится. Перепрыгивайте обратно и идите по скальному выступу ко второму мосту. Преодолев его, идите по коридорам, в конце которых есть комнатка с трубой в красном потолке. Справа, в темном углу, находится лифт, который поднимет вас к куче ящичков. Зайдите в проход по мосту над лавой и в конце поверните направо, дернув при этом рычаг. Спустится лифт. Поднимитесь на нем, и окажетесь в комнатке с турбинами. Перебегите на другую сторону, избегая падения в турбину. Этого можно добиться так: на корточках проходите мимо отломанных



перил, а когда вас засосет в этот пролом, выпрямляйтесь и идите вперед (очень часто помогает). Разбейте стеклянную дверь и нажмите три кнопки. Выйдя оттуда, прыгните вниз и там, в статорах неработающих турбин, вы сможете найти всякие штучки. Выйдите по коридорчику, снова к красному перекрестку, идите прямо, поверните направо и...

УРОВЕНЬ 4: «Depths of Arajigar»

Выходите из коридора в комнату с мостом наверху. С помощью лифта, расположенного справа, поднимитесь на второй этаж и, пройдя по этому самому мосту, нажмите кнопку (кстати, вы сможете найти вход в секретную комнату под лифтом, если приведете его платформу в верхнее положение). Нажав кнопку, прыгайте в кузов подвесного лифта справа. После небольшой поездки над кипящей лавой вам придется направиться в дальний конец моста, нажать еще одну кнопку и снова ехать на лифте, находящемся тут же, за столбом. Поднявшись, топайте по коридору, в конце которого поверните направо и включите красный рубильник. Далее бегите по мосту и коридорам, спуститесь в подземелье, а дойдя до густого тумана, поверните направо и поднимитесь на лифте. Оказавшись на складе, шагайте прямо, а заметив горочку, ведущую наверх, используйте ее по назначению. В конце коридора есть помещение, в котором внизу, справа, есть два огромных бака, подсвеченных приятным зеленоватым светом. Нажмите под каждым из них по красной кнопке и, поднявшись обратно наверх, поверните направо и идите дальше. Пройдя по небольшому мостику, нажмите кнопку. Спрыгните с моста в ту сторону, где на потолке виден ряд горящих красных лампочек над пирамидой из трех ящиков. В дальнем углу есть вход в коридор (Exit).

УРОВЕНЬ 5: «Saced Passage»

Дойдите до конца коридора и выйдите на улицу. Вы окажетесь в огромном ущелье, в котором находятся еще сохранившиеся древние постройки храма, принадлежащего, видимо, давно ушедшим в историю древним цивилизациям. Слева от вас находится небольшой прудик. Прыгайте в воду и, найдя небольшой пролом у дна, заплывите в подводный туннель. Преодолев его, выйдите на берег и, придерживаясь левой стены, поверните налево. Войдите в дверь: подойдя к ней и нажав в полу кнопку, вы услышите тихий щелчок, сопровождающийся впоследствии ее открытием. Войдя на территорию храма, поверните направо и нажмите на кнопку сзади фонтана, похожего на трон. После частичного заполнения бассейна водой сзади вас откроется дверь. Зайдите туда и шагайте по коридору (Exit).

УРОВЕНЬ 6: «Chizra-Nali Water God»

Идя по коридору, расслабьтесь и разомнитесь: вам предстоит бить все рекорды по прыжкам в высоту. Войдя в комнату, попытайтесь сфокусировать внимание на небольшом колышке, висящем посередине комнаты над водой на высоте вытянутой руки Майкла Джордана. Ваша задача – разбежаться и в прыжке нажать этот колышек. Пройдите вперед и спрыгните в открывшийся люк. Подбегите к воде и нырните в нее. Посередине, на противоположной стене у самого дна есть проходик. Выплыв на другой стороне, вы найдете много предметов unreal'овского обихода. Всплывите на поверхность там, где вы прыгали в воду, и по огромным наклонным балкам поднимитесь на верхний этаж. Четырехрукое существо

отведет вас к огромному множеству вещей. Справа от них будет лифт. Толкните справа кнопку, слегка выпирающую из угла стены, и подождите.

После подъема вы окажетесь в комнате с бассейном. Здесь есть четыре небольших паза в стенах, в самом левом из которых существует кнопка (чуть выше пола). Нажмите ее и валитесь вниз. Найдите справа высеченный в камне образ идола в зеленом одеянии. Найдите у него посередине, в том месте, где у человека обычно находится... э-э-э... ну, в общем, кнопку. Нажав на нее, откроете дверь. Зайдя в помещение, поверните направо и найдите там туннель. Преодолев немало препятствий, выходите к мосту, с которого надо прыгнуть вниз. Там, посередине бассейна, нажмите рычаг, мост к которому протянется после того, как душа последнего монстра достигнет ада, и бегите в арку открывшегося прохода. Будьте осторожны: как только вы встанете на линии огня древнейшей ловушки, стреляющей стрелами, она тотчас же придет в действие. После прохода через арку (чтобы избежать стрел, держитесь правой стеночки) дойдите до ловушки и зайдите на лифт. Поднимитесь на нем наверх и бегите прямо по коридору, в комнату с синими столбами по периметру. Войдя туда, посмотрите налево: там есть кнопка (довести до нее и показать вам сможет мирный житель). Нажмите ее – и в комнате в диагонально противоположном углу опустится один из столбов. Набрав там всякой всячины, откройте дверь (в стене рядом с вами) – и снова окажетесь в уже знакомой комнате с четырьмя пазами.

Теперь ваша задача – проделать тот же путь до помещения, в середине которого лестница уходит вниз. Найдя ее, спуститесь (там лежат ценные вещи), прыгайте в первую же яму и поплавайте средь подводных ходов. Возвратившись обратно к яме, перепрыгните ее идите в любую сторону. Ту больно бьющую палочку, вставшую на вашем пути, можно обойти по камешкам, выступающим из стены. Идите по мостику к двери, напротив которой один из камней открывает дверь. Пройдя по коридору, спуститесь в воду по камням, торчавшим чуть выше ее поверхности. Идите по мостику вправо, нажмите кнопки на двух столбах и возвращайтесь обратно. Найдите справа дверь, а рядом с ней – кнопку. Жмите последнюю и заходите в дверь. Повернув направо, откройте дверь в небольшое помещение с огромным столбом посередине, направляйтесь в любой из двух темных проходов по обеим сторонам.

Пройдя немного, увидите кучи наваленных друг на друга булыжников (остатки древней лестницы), по которым вам надо взобраться в проход сверху. Войдя в огромный зал с водопадом, прыгните в бассейн и возвращайтесь обратно, за дверь, которая отделяет данные помещения от остального мира. Зайдя в большую комнату, посередине которой лежит базука на столбе, идите в другой ее конец и зайдите в дверь в стене за перегородкой. Пройдя по мостам, наступите на кнопку и выходите оттуда. Поищите в открывшемся пазу рубильник и возьмите базуку.

Справа от паза с рубильником в той же стене есть дверь. Вам надо туда. Включив лифт рычагом, езжайте наверх; выйдя, поверните направо, в темный проход: вам надо вызвать лифт, ведь в этих помещениях вы всего лишь собирали предметы. Возвратившись в помещение со столбом, с которого брали шестиствольный гранатомет, войдите в дверь как раз напротив этого столба. Телепортируйтесь в начало уровня и повернитесь на сто восемьдесят градусов. Зайдите в проход.

УРОВЕНЬ 7: «The Ceremonial Chambers»

Спуститесь с горочки, направляйтесь в дверь слева и поверните налево, в проход. Если вы, спустившись с горочки, зайдете в дверь, то в помещении с лавой отыщете

базуку, а если повернете, то вам надо будет спуститься на дно бассейна и нажать там рычаг. Плывите по ромбическому туннелю прямо в другой его конец и нажмите там еще один рычаг. Возвратитесь обратно до перекрестка туннелей и всплывайте. Идите в комнату направо, в открытую дверь справа. После мостика зайдите в дверь и пойдите за мирным жителем, который откроет вам секрет на втором этаже. В конце его, после виляющего коридора, в комнате нажмите рычаг, дождитесь появления лифта в проходе и езжайте на дно ущелья. Там, поплескавшись в воде, найдите небольшую пристань, на которой расположены рычаг и гарпунная пушка. Приведите все это в действие и пройдите по натянутому тросу вверх. Потом по наклонным шестам переберитесь до входа в скалу, и мирный житель любезно отведет вас к плоту. Плывя на нем, у вас будет достаточно времени полюбоваться окрестными скалами. В конце, на пристани, нажмите кнопку, зайдите в арку и прыгайте вниз.

УРОВЕНЬ 8: «Dark Arena»

Выходите на сушу и, спустившись по лестнице вниз, нажмите одну из множества кнопок. Она находится справа от арки, которой кончается коридор. Пройдя через открытые ворота, идите по коридорам подземелья и выйдите на улицу. Там вы увидите огромную крепость. Обойдите ее слева – и найдете парадный вход. Зайдите в один из входов, поднимитесь на второй этаж, убейте всех и спуститесь на первый этаж, при этом завалите трупами пол первого этажа. Зайдите в одну из дверей и пройдитесь там. Увидите две двери, стоящие друг против друга. Чтобы открыть одну из них, вам надо убить максимальное количество народа в этом помещении. Войдите в открывшуюся дверь и включите все три рубильника. После созерцания вращающихся с бешеной скоростью шестерен войдите во вторую открывшуюся дверь и выйдите к огромной арене, посередине которой находится столб с висящими на нем смертниками. Спуститесь туда и возьмите внизу оружие. Убейте босса этого уровня и идите во вход, откуда вышел этот мутант о двух с половиной мозгах. В комнате подергайте все рубильники и идите в открывшуюся дверь в подвал.

УРОВЕНЬ 9: «Harobit Village»

Выходите из коридора крепости на улицу и, если вам нужны ценные вещи, идите по долине налево. Войдя в проём каменного забора с отсутствующими воротами, полазайте по хижинам. После идите в другую сторону ущелья. Там, используя обломки в воде, переберитесь на противоположную часть берега и войдите в воздушный шлюз.

УРОВЕНЬ 10: «Terraniux Underground»

Выйдите из шлюза и идите налево. Нажмите на розовую кнопку и идите в дверь, которая находится между этой кнопкой и шахтой лифта. Проходите синие препятствия. Зайдите в комнату и нажмите две кнопки (тоже розовые). Найдите лифт и прокатитесь на нем. Прыгайте в самый левый проем в полу, в сторону большой трубы, и проплывите под ней. Выйдите на берег и идите по лестнице, начинающейся справа. Идите прямо. В конце поверните налево и зайдите в дверь. Нажмите кнопку и ждите ответа – открытия главной заслонки.

УРОВЕНЬ 11: «Terraniux»

Выходите из помещения и по тому же мостику возвращайтесь обратно, пока после первого же коридора не выйдете в помещение. Зеленая жидкость откачана,

поэтому прыгайте вниз. Войдите в дверь, поверните направо, пройдя возвышение, спуститесь вниз и зайдите в коридор. Вы окажетесь в комнате, в которой справа от вас (где светло) есть косая платформа, служащая здесь лифтом. Наверху нажмите розовую кнопку. Теперь, чтобы отыскать ещё две кнопочки, посмотрите на стену, противоположную кнопке. Там, за стеной, есть проход. Войдя в него, идите по дорожке направо. Зайдите в помещения и жмите там кнопки. Далее возвращайтесь в самую первую комнату, с той самой косой платформой, и зайдите в дверь слева от кнопки. Оказавшись в небольшой комнатушке, идите дальше. Выйдя в еще одно большое помещение, снова зайдите в дверь слева от кнопки. Выйдя в высоченное, но узкое помещение с жидкостью вокруг, поверните налево, встаньте на лифт и поднимитесь на нем наверх.

Выйдя в небольшой сад, осмотритесь. Кроме того входа, откуда вы вышли, в саду существует ещё три: почти такой же в противоположном углу и два, ведущие в сторону вентиляционного коллектора. Туда и идите. Оказавшись на перекрестке дорог, этаком кресте, загляните под него: там столько всего-о-о! После набивания карманов ценными предметами встаньте на перекрестке так, чтобы единственная в этом месте закрытая дверь была справа от вас, теперь идите прямо. Пройдя комнатку и выйдя на улицу, поверните направо, кнопка – там. Поднявшись на лифте, прыгайте в воду (желательно попасть в левую часть водоема), заплывайте в дырку у дна. Проплыв по туннелю, попадете в комнату. Возьмите базуку, нажмите две кнопки и, выйдя в знакомое нам уже место через дверь, возвращайтесь в вентиляционный коллектор. Отыщите дверь, которая была заперта, а войдя в нее, обойдите вырез в полу и слева и войдите в паз с лифтом в стене. Спустившись, приоткройте дверь.

УРОВЕНЬ 12: «Nork's Elbow»

Заходите в дверь, поднимитесь по лестнице и спуститесь вниз, к деревне. Если вы нуждаетесь в дополнительном инвентаре, поройтесь в хижинах, а если нет, идите вдоль правой стены в сторону замка и поднимитесь к главному входу. С боков от главных дверей есть входы. Идите в любой из них.

УРОВЕНЬ 13: «Temple of Vandora»

Идите по лестнице вверх, и напротив дверей главного входа будет проход. Зайдите туда. Потом направьтесь в ход напротив и поверните налево. Спуститесь к бассейну с водой. Обойдите его и войдите в коридор. Выйдя в помещение с несколькими входами (кстати, до вас постоянно будет докапываться мутирующее создание с целью доказать вам, что он что-то знает о паре секретов), идите направо и спуститесь по лестнице вниз, где в конце концов выйдете в помещение с лодкой в тихо плещущейся речке. Усаживайтесь в лодку поудобнее и мирно плывите, отстреливая злодеев-душегубов. На ближайшей остановке лодки вылезайте на берег. Пройдя немного, войдите в помещение, в дальнем конце которого находится кнопка. Пните ее и идите обратно. Перейдите мостик, вытрите ноги о кнопочку в полу в огромной арке. Тут вспыхнет огонь в «факеле спокойствия», и вы будете созерцать симпатичные фиолетовые отблески на давно построенных стенах пещеры. Насладившись этим прекрасным зрелищем (тут можно похлопать в ладоши три раза), бегите промыть давно немытые руки в кристально чистой воде. Прыгнув в нее, плывите к началу вашего круиза на лодке.

Поднимитесь по лестнице и зайдите в проход. Слева от вас находится лестница, которая приведет вас в комнату, если вы свернете еще раз налево, в коридор.

Поднимитесь по лестнице, пройдите в небольшое помещение и коридор с поворотом. Отожмите кнопку в правой стене и поднимитесь по лестнице, что перед вами. Перейдите мостик и, поднявшись еще по одной лестнице, окажетесь в комнате. Пройдя прямо, увидите справа лестницу. Попрыгав на одной ножке по всем ступенькам, пройдите по коридору на второй этаж церемониального зала. Слева от вас будет изображение богини красоты о четырех... э-э-э... руках и двух крыльях. Пройдите дальше в закрытую решеткой дверь (она откроется). Выйдя на полянку с колодцем посередине, поверните направо. Зайдите в проход. Оказавшись на улице, увидите мирно пасущееся животное, которое передвигается на двух ногах. В конце ущелья есть вход в пещеру. Зайдите в нее, поверните налево, и увидите древний амфитеатр. Просмотрев оперетту, исполняемую монстром, пройдите в дверь напротив сцены, наверху.

УРОВЕНЬ 14: «The Trench»

Облазав всю пещеру, в которую вы попали в поисках оружия, наткнетесь на труп несчастного десантника. Обобрав его карманы, спрыгните в гигантский желоб-котлован. Не пугайтесь, это всего лишь следствие аварийной посадки боевого космического крейсера, прибывшего, кстати, на призыв о помощи из космической тюрьмы. Пройдя по нему, а заодно лишив жизни парочку монстров и босса, осторожно подойдите к кораблю. Зайдя в его тень, вы увидите, как к вам спустится лифт. Заберитесь на него, а когда будете проезжать мимо люка, прыгните туда. Имейте в виду, что нельзя мешкать на лифте – вас раздавит. Итак, оказавшись на корабле и по-хозяйски оглядев завоеванное помещение, вы увидите огромного робота-манипулятора. Осматривать его приятнее всего с подъемника, находящегося рядом. После подойдите к компьютеру справа и включите погрузчик. Приятный женский голос сообщит вам, что он готов к работе, а вы тем временем бегите в место, свободное от робота, и, поднявшись на подъемнике, перешагните на платформу подоспевшего погрузчика. Соскочив с него на второй этаж, пройдите к двери. Заглянув туда, вы попадете на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 15: «Isv – Kran Deck»

Дойдите до конца коридора и зайдите в дверь. На противоположной от вас стене будет расположен монитор компьютера и розовый квадратик с двумя синими стрелочками. Это устройство включения лифта, который опуститься сзади вас, как только вы приведете в действие компьютер.

Поднявшись наверх, вы окажетесь на мостике, в конце которого видна вращающаяся турбина и два входа: налево и направо.

Когда вы выйдете на их пересечение, то справа будет стоять монстр. Он вас заметит и побежит включать сигнализацию. Если вы дадите ему это сделать, всякая нечисть повалит изо всех дыр косяками, и вам будет несколько плоховато. Убейте всех монстров в этих помещениях, и откроется решетка, которую вы найдете, если от этого перекрестка пойдете направо, пройдете по коридору налево и выйдете на перекрестке коридоров. Она находится в полу. Прыгайте вниз так, чтобы не угодить на острые лопасти и не поплавать в ванне с жидкостью, охлаждающей главный реактор, а попасть надо на выступающие из пола клыки.

Пройдите по системе вентиляционных шахт, никуда не падая и не прыгая, пока не придете в конец, где слева будет синий проход, а спереди – зеленый.

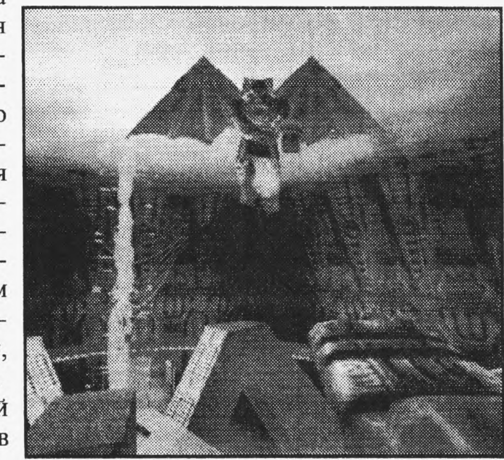
Поверните в синий и прыгайте так, чтобы попасть на мост.

Включите компьютер на одном его конце и прыгайте вниз. Войдите в одну из дверей и, пройдя через небольшой туннель, снова окажетесь в начале уровня. Проделайте ту же операцию, но в открытую решетку не прыгайте, а идите направо и зайдите в дверь, открывшуюся слева. Войдите на склад и, не проходя между ящиками, поверните налево, вызовите лифт. Поднимитесь наверх и в комнате включите компьютер. Посмотрите в окно слева. Потом возвратитесь на склад и взойдите по горочке, которая опустилась посередине помещения. Включив там компьютер, возвращайтесь вниз. Спускайтесь по все той же горочке, смотрите налево, в левый передний угол: там отрылись засовы. Войдите туда и откройте двери.

УРОВЕНЬ 16: «Isv – Kran 3 and 2»

Выйдя из шлюза, вы окажетесь на почти пустом складе. Идите прямо, в дверь напротив, а зайдя в нее, поверните направо, где на столбе сияет синим светом кнопка. Нажав ее и поднявшись на лифте, поверните. Пройдя по коридору, окажетесь на том же складе, но на втором этаже. Если вы хотите потренироваться в стрельбе и набрать небольшое количество полезных вещей, идите в противоположный конец моста и включите там компьютер. После этого откроется огромная красная дверь. Чтобы, поднявшись наверх, вы смогли взять необходимое, вам сначала надо будет убрать всех лишних монстров! А потом тоже надо будет всех убить, чтобы унести то, что вы набрали. Так что перед входом сначала подумайте, идти туда или не стоит. В конце концов оказавшись на том полупустом складе, на втором этаже, откройте дверь слева от вас и войдите в коридор, там пройдите мимо лифта справа и поверните в дверь налево, над которой написано «Containment field generator». Войдя в еще один коридор и идя по нему, заметьте слева ванну, заполненную кислотой, и дверь на том конце, вам сюда еще надо будет возвратиться. Идите дальше и войдите в дверь направо.

Попав в третий коридор, идите прямо и зайдите в дверь с надписью «Cooling system control». В четвертом коридоре тоже есть отделение налево. Зайдите в ту дверь и, увидев на большой трубе надпись «Cooling system control», обойдите эту трубу справа. Там вы увидите двери, которые можно открыть. Войдите в каждую и включите компьютеры, но не тот, чей большой экран стоит посередине помещения, а те, что в конце каждой комнаты. Теперь выходите в четвертый коридор и, повернув направо в дверь, возвращайтесь во второй коридор. Войдите в дверь, на полу у которой недавно была налита кислота, и поверните налево. Обойдя зеленоватый экран компьютера, войдите в следующую дверь и нажмите кнопку напротив. Рванувшийся неожиданно вниз лифт имеет на своем пути две остановки. Сойдите на первой и, обойдя по тумбам электроды энергоаккумулятора, войдите в противоположный коридор. В его конце сходите в обе стороны (влево и вправо), выключите там компьютеры и, грохнув два энергогенератора, возвращайтесь назад, к лифту, на котором затем поднимитесь наверх.



Выйдя в уже знакомый нам второй коридор, войдите в правую дверь (в

первый коридор) и вызовите справа, из шахты с надписью «Engine Power Core», лифт. Поднимитесь на нем в машинное отделение главного реактора. Пройдите налево, в конец помещения, и поднимитесь на лифте на верхний ярус. Пройдите по нему влево – и придете в предохранительную камеру, в которой находятся три специализированных кристаллических предохранителя, один из которых разорвало на куски во время посадки. Включите оставшиеся два с помощью компьютеров. Теперь возвращайтесь обратно, но будьте внимательны, не попадите под поток энергического излучения, идущего от генератора!!!

Идите к лифту, на котором приехали сюда, садитесь на него и поезжайте вниз, в первый коридор. Сойдите с него, поверните направо и топайте в коричневую дверь напротив. Идите по коридору направо, пройдя по синенькому прозрачному квадратику в полу, поверните в дверь с надписью «PRIMARY TURBO-LIFT». Поднимитесь на одном из скоростных лифтов в дверь, в коридор. Ну а там...

УРОВЕНЬ 17: «Isv Deck 1»

Поначалу этот уровень довольно легкий: выйдя из коридора, идите прямо и заходите в дверь, рядом с которой сияет цифра один. Нажмите там кнопку. Потом найдите еще две двери с цифрами два и три соответственно и сделайте там то же самое. После найдите проход с надписью «Science Research Lab» и заходите туда. Обойдите по этому кольцевому туннелю саму лабораторию и войдите в светленький проход. Поднимаясь по наклонным металлическим мостикам, запомните цифру один, под которой написано «Bridge» (вам надо будет сюда прийти снова). Идите по мостикам дальше и пройдите по ним в любой конец, где встретите компьютер. Включив его, увидите, как открывается дверь в лабораторию. Войдите в нее. Справа от дорожки, на которой стоите, рядом с окном есть кнопка, открывающая дверь с обратной стороны стекла. Дверь за вами закрылась, и вы остались наедине с полуживым материалом, напоминающие огромные капли ртути, заключенные в большие зеленоватые пробирки. Ваша задача – сойти вниз, включить там компьютер, взбежать наверх, включить кнопку, открывающую дверь за стеклом, и, выбежав из лаборатории, направиться туда. Если вы не успеете, то вы будете зажаты этими «существами». Попробуйте пальнуть в них из чего-нибудь мощного, и они могут испариться.

Войдя наконец в дверь, идите по мосту прямо, в противоположный вход, а там поднимитесь на одном из лифтов на верхний ярус. Войдите в помещение с надписью «Observation Lounce» и, зайдя в воду, найдите на дне желтую коробочку. Подойдите к ней – и откроется решетка рядом. Погрузившись в проход, жмите там компьютер и всплывайте. Возвратитесь в лабораторию, к проходу с надписью «1 Bridge»; обойдите ее и в комнате поднимитесь на лифте на второй этаж. Войдя в кабину управления крейсером, нажмите одну из кнопок и прыгайте в открывшийся проход в полу. Зайдите на серую тумбу телепорта.

УРОВЕНЬ 18: «Spire Village»

Ночь, звездное небо, тишина. И только две луны освещают нетронутые цивилизацией окрестные скалы и ущелья, на дне которых расположились небольшие деревеньки туземцев. Вид дополняет огромная носовая часть космического крейсера, упавшего несколько циклов тому назад. Невольно ощущаешь себя в одиночестве и представляешь, что было бы, если эта махина при других стечениях обстоятельствах не затормозила бы прямо перед этой деревенькой, или тормозной путь был бы значительно больше...

Отыщите выход из ущелья и идите вдоль него. В конце вы увидите гигантскую глухую (без окон) башню, уходящую в небо, и наткнетесь на металлические ворота в кирпичной стене между скалами. Присмотритесь к их замку: оттуда торчит ключ. Подпрыгните и откройте его.

УРОВЕНЬ 19: «The Suuspire»

Идите по дороге, и попадете ко входу к башне. Зайдя туда, направляйтесь прямо в дверь напротив. Садитесь на лифт посередине и езжайте на самый верх. Выйдя с него, идите прямо в дверь. Прыгайте в воду и плывите в темную комнату. Из нее ведут два выхода, вам нужно в левый. Немного поблуждав в кромешной тьме, вы выйдете к алтарю. Внизу напротив алтаря есть рубильник, поднимающий его (это секретный бонус). Потом заходите в темноту входа справа от рубильника и поднимайтесь на лифте. Наверху и напротив будет еще один лифт (это тонкий намек). И при выходе с каждого лифта, если вы видите еще лифты, шахты которых уходят наверх, садитесь в них!

В конце концов вы должны оказаться в комнате со столами, стульями и единственным проходом справа. Войдя в него, вы увидите дверь и отходящий налево коридор. Порядок ваших действий должен быть такой: забегаете в дверь, дергаете рычаг, смотрите красивое зрелище, выбегаете и направо по коридору перемещаетесь в самый конец. В комнате забираетесь по лестнице и, стоя рядом с зеленой табличкой, идете в кабинку лифта.

УРОВЕНЬ 20: «Gateway to Na Pali»

Идите прямо по коридору и зайдите в дверь, когда увидите ее слева. Наткнувшись на мост, идите не по его середине, а по одной из балок, на которой лежат деревяшки. Выйдите в пещеру с каналом и водой в нем. Убейте всех, и в одном конце водоема откроется решетка. Плывите туда, нажмите в конце рычаг и, возвратившись, плывите в другой конец водоема. Снова проплыв в коридорчик в скале, окажетесь в комнате. Выйдите на берег и идите в проход. Поднимитесь на лифте и идите, идите, пока не окажетесь на улице. К новому ходу в скалу вас приведет мост. Теперь идите по мостам, пещерам и коридорам, пока не окажетесь у массивных дверей, по бокам которой горят огни. Войдите в нее и поверните направо. Пройдя дверь, лестницу и еще одну дверь, перейдете на...

УРОВЕНЬ 21: «Na Pali Haven»

Выходите из-под земли по большому количеству лестниц. Уже на улице поворачивайте налево и передвигайтесь вдоль стены дома в сторону виднеющегося каменного забора. Зайдите за угол, поверните направо и войдите в небольшие ворота справа. Оказавшись в небольшом сарайчике, пройдите сначала в левый проход и нажмите там рычаг, а потом идите в правый, в дверь. Направляйтесь в диагонально противоположный угол хлева и, открыв там дверь с помощью небольшого колесика, выходите на улицу. Поверните налево и зайдите во вторую часть хлева. Пройдите вдоль помещения в самый конец, поднимитесь на второй этаж и найдите там рычаг, нажав который, возвращайтесь на улицу. Поднимитесь по лестнице слева на второй этаж и войдите в дверь. Из комнаты ведет всего один проход, по нему направляйтесь туда, а потом налево. Пройдя дверь, вы окажетесь на втором ярусе хлева. Идите в другой конец этажа, пока, пройдя две двери, не выйдете на небольшой балкончик. Справа от вас в полу находится рычаг. Нажми-

те его. Да, не повезло чудаку, который стоял под платформой с ящиками... Но нечего плакать. Лучше прыгайте-ка туда, в дыру, проломленную платформой, расправьтесь там со всеми и идите в проход, ведущий в сторону нескольких погребов. Делая это, вы увидите небольшую трещину в стене. Взорвите ее, зайдите внутрь небольшого помещения и направьтесь в дальний его угол. Там есть лестница.

Поднимитесь по ней наверх и выйдите в небольшую угловую комнату со столом. Направляйтесь в сторону следующей лестницы, поднимитесь по ней и пройдите мимо стеллажей с книгами в темноватую дверь слева. Там план ваших действий должен быть таким: подходите к рычагу и нажимаете его. Пока все. Потом сквозь решетку увидев, как открываются ворота внизу, выходите опять в комнату со столом и идите в дверь, что впереди и справа от вас (выход на улицу). Там идите налево и, завернув за угол, пройдите через открытые ворота. Теперь топайте по главной улице в сторону четырехрукой «Статуи Свободы», на перекрестке поверните налево и выходите на другую часть улицы. Но это уже как бы и не улица, а просто дорога между стенами домов и главной крепостной стеной. Теперь ваша задача – унять дикое любопытство, не заглядывать в двери и долго идти в самый конец этой дороги, пока не уткнетесь в перила вокруг бассейна, наполненного наичистейшей, светящейся голубой водой. Хотите искупаться – вперед! Плавайте по кругу до тех пор, пока в стене не увидите подозрительную трещину. Взорвите ее и входите в винный погреб с огромными бочками. Найдите единственный отсюда выход, идите по коридорам и, миновав комнатку с посудой на полках, войдите в дверь.

Это столовая. За стойкой бармена (или кто он там у них), почти у самого пола, есть белый кирпичик – кнопка, которую вам надо нажать для открытия одной двери на втором этаже. Кстати, вы соскучились по секретам? Пожалуйста: зайдите в камин, стряхните высыпавшихся на голову паучков и нажмите кнопку на одной из его стен. Слева от стойки откроется потайная дверь. Справив там все свои дела (любые), выходите из столовой в проход, левее двери в секретную комнату, и поднимитесь наверх. Войдите в дверь. Не останавливаясь, пересеките комнату и заходите во вторую дверь. Справа от вас в конце этажа есть три двери. Вам – в ту, что справа. Дернув рубильник, выбрасывайтесь в окно. Выдернув голову из земли, отыщите под навесом над пристанью открытую двустворчатую дверь. Нажмите там рычаг, выйдите оттуда, поверните направо и войдите в дверь-калитку в каменном заборе. Далее, перепрыгнув через ограду, войдите в открытую дверь, поднимитесь на лифте (вызвать его можно с помощью пульта, что справа от двери) и выключите компьютер. На появившейся голограмме можно без очков разглядеть фотографию POLAROID с водопадом. А надев очки, можно даже рассмотреть его подножие, выделенное красным цветом, где открылась водосточная труба на следующий уровень. Дабы убедиться в этом, выходите к обратно воде и плывите!

УРОВЕНЬ 22: «Outpost 3J»

Быстрее, БЫСТРЕЕ плывите по туннелю! А то задохнетесь – кто хоронить будет?! У мирных жителей денег и на крышку гроба не хватит. Совет: чтобы быстрее доплыть и почти не задохнуться, прижимайтесь на изгибах туннеля ко внутреннему радиусу поворота, что можно приравнять к срезанию на поворотах. Выйдя наконец на металлический бережок в небольшом помещении, войдите в незапертую дверь. Поднимитесь с помощью лифта наверх и, выйдя на второй этаж, пройдите по нему

в дальний конец. В комнате включите компьютер, открывающий дверь внизу. Выйдя оттуда, прыгайте на первый этаж и заходите в открывшуюся дверь. Там опять поднимитесь на лифте, откройте массивную дверь – и окажетесь в ангаре. Пройдя мимо покачивающегося в воздухе космолета, вызовите лифт и поднимитесь наверх. Зайдите в комнату с пультами управления, включите каждый по одному разу (левый пульт открывает вторую ангарную дверь, средний снимает заградительное поле ангара, а правый пульт открывает дверь в машинном отделении главного генератора, куда вам еще предстоит доползти). Если вы не заметили, как опять включили один из пультов, – придется возвращаться!

Выходите из этого места и входите в открытую дверь (открыта с помощью левого пульта). Пройдя по коридору, освещаемому приятным сине-зеленым светом, окажетесь в том самом машинном зале главного генератора. Поищите на одном из его боков пульт управления еще одним заградительным полем. Выключив его, заходите в дверь и после небольшого коридорчика выйдите на улицу. Обойдите белое здание справа и войдите туда через главный вход. Это церковь. Справа и слева от «Статуи Свободы», в тени, существуют две двери, правая из которых не заперта. Поэтому войдите в нее и поднимайтесь по лестнице наверх. Выйдя на второй этаж, пройдите прямо, до угла, и нажмите там в стене кнопку. Потом в конце П-образного этажа выключите компьютер и возвращайтесь опять к «Статуе Свободы». Вы входили в правую дверь, но теперь вам надо будет войти и в левую, уже не запертую. Спускайтесь вниз – и придете в самый натуральный морг с трупами и вечной подземной сыростью. Походите по нему и поищите двустворчатую дверь. Войдя в нее, вы увидите вдалеке пульт компьютера. Нажмите его и развернитесь. Тот самый генератор начнет функционировать на пределе своих возможностей, и перед вашим взором посередине помещения появится светящийся шар. Из-за отсутствия какого-либо выхода вам остается только прыгнуть в него.

УРОВЕНЬ 23: «Velora Pass»

Сойдите с конечного пункта телепорта и идите вдоль ущелья, пока не увидите огромную каменную стену. Обойдите ее. С другой стороны, на троне, сидит монстр, перед которым на столике лежит «увеличитель мощности пистолета». Возьмите его и сматывайтесь куда-нибудь подальше, чтобы оживающий монстр вас не увидел.

Есть два способа разделаться с монстром. **Первый:** отвлеките его и отведите подальше от трона, а затем быстро нажмите на черную кнопку, вмонтированную в его сиденье. Дождитесь, пока над пропастью из лавы не поднимется каменный мост. Если вы еще живы, то перебегите на другую сторону пропасти и заманите монстра на мост. Как только это случится, дерните рычаг на правом столбе моста, чтобы опустить мост. **Второй способ:** убейте монстра прицельным выстрелом в затылок, выбрав что-нибудь подходящее из своего арсенала.

Теперь идите дальше по ущелью и войдите в дверь.

УРОВЕНЬ 24: «Bluff Eversmoking»

Вы находитесь в небольшой комнатушке с рычагом. Нажмите его, чтобы открыть дверь. Пройдите мимо креста «Nali» в начинающийся кирпичный проход с двумя статуями. Не доходя до освещенной арки у правой стены, вы найдете другой рычаг. Нажмите его и идите под арку – за ней открылась дверь.

В конце этой дорожки есть такая же дверь. Ее вы откроете, если нажмете рычаг справа, за стеной. Теперь идите в сторону замка.

Хотите, чтобы вам Бог послал кусочек сыра? Тогда, не доходя до конца этой узенькой тропинки, посмотрите налево. Там, вдалеке, на вершине противоположной скалы установлен крест «Nali», на котором кто-то висит. Возьмите снайперскую винтовку и, прицелившись, выстрелите (это нужно делать, стоя на той самой узенькой дорожке). Ударившая в землю молния принесет ящичек со здоровьем.

Перейдите мост. Слева на краю скалы есть небольшой скос, который уходит вниз. Следуйте по нему до конца и зайдите в пещеру. Поверните в проход справа и, пройдя несколько коридорчиков, вы попадете в каменный подвал. Поверните налево. Дойдите до начала деревянного мостика над водой и поверните направо, в коридор. Он приведет вас в другой подвал со множеством дверей. Включите рычаг в нише слева, прыгните в воду под лестницей и найдите там начало подводного туннеля. Плывите по нему, пока не увидите свет. Вдохните воздуха на поверхности и снова погружайтесь.

Теперь – вниз, в сторону мерцающего креста «Nali». Поверните, проплывите сквозь небольшое затопленное помещение и вынырните на поверхность. Выйдите из колодца и направляйтесь в приоткрытую дверь.

Нужен секрет? Посмотрите вверх, на правый настенный факел. Если забраться по лестнице и, прыгнув, навалиться на него всем телом, то откроется небольшая дверка в полу. Еще два секрета вы найдете, если, поднявшись по той же лестнице, пройдете дальше. Прыгните вниз, в церковь, и отыщите в двух пазах (за стенами, слева и справа от «Статуи Свободы») двери, за которыми вам представится возможность посмотреть на свое отражение и набрать ценных вещей. Выйдите отсюда через главный вход и топайте налево, в небольшой проем, над которым висит табличка.

Поднимитесь на лифте вверх (кстати, поднимается и опускается он только при нажатии рычага). Вы попали в одну из главных башен замка. Нажмите рычаг, находящийся рядом с необычным механизмом и поспешите обратно на лифт! Выйдя на улицу, вы увидите вдалеке слева две небольшие арки. Пройдите через них и спуститесь в подвал.

В помещении, на том этаже, на котором вы окажетесь, справа находится рычаг. Но он пока вам не нужен. Поэтому обойдите его и прыгайте на тоненькую жердочку. Пройдите по ней над включенным защитным полем и сигайте вниз, к компьютеру. Отключив с помощью компьютера защиту, возвращайтесь на улицу и выходите из крепости.

Теперь направляйтесь к началу уровня. Выйдя на уже знакомую узенькую дорожку, поверните направо и прыгните вниз. Выйдите из воды на небольшую пристань, пересеките огромный туннель в скале. Оказавшись в пещере, снова ныряйте в воду и плывите в сторону другой пристани. Поднявшись на нее, пройдите в небольшую пещеру, поверните в проход в левой стене и зайдите на выступ, виднеющийся вдали.

После головокружительного спуска вниз выйдите и топайте вдоль длинного коридора. Поднимитесь в конце по лестнице, войдите в машинное отделение и отключите там два компьютера – слева и справа. Потом отыщите в тени проход с белым обрамлением и, войдя в него, дойдите до конца и поднимитесь на лифте.

Вы оказались у огромной башни. Поднимитесь по горочке и зайдите в открытую дверь. Нажмите рычаг, поднимитесь на лифте и включите там еще два маленьких рычажка. Теперь ваша задача – спускаясь на лифте, не пропустить небольшой этаж, лежащий чуть выше первого, и прыгнуть на второй ярус башни.

Выйдите в проход на улицу и садитесь в лифт. После продолжительной экскурсии по окрестностям вас привезут туда, куда без этого лифта вы не смогли бы забраться. Пройдите по небольшому извилистому коридорчику. Нажав рычаг и дойдя до подземелья, вы «почувствуете» переход на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 25: «Dasa Mountain Pass»

Из шахты лифта вы попадете на склад. Вам надо дойти до его конца (желательно не умереть), нажав рычаг в пазу слева, открывающий входную дверь.

На пути по ущелью вам попадется мост, который можно опустить с помощью рукоятки справа. Пройдя по нему, поверните налево и посмотрите в пропасть. Дада, вот по этой жердочке вам и надо будет идти, пока не почувствуете, что уже можно прыгать.

Профессионально спикировав на небольшой обломок моста у входа в пещеру, войдите в нее и направляйтесь к воде. Среди свисающих сверху сталактитов и торчащих из воды сталагмитов отыщите конец балки, возвышающийся над водой. Другой конец балки погружен на несколько метров в подводный туннель, в который вам надо попасть.

Проплыв по нему, вы выйдете в подземелье, где начинается шахта лифта, находящегося наверху. Нажмите рычаг и поднимитесь наверх. Внизу, на улице, вы увидите ворота, которые открываются рубильником справа. Откройте их и прыгайте вниз. Для того чтобы открыть следующие ворота, вам надо повернуть налево и дернуть там рубильник. После чего войдите в ворота и пройдите через башню, стоящую между скал, к воде. Прыгните в воду, плывите прямо, поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь направо.

УРОВЕНЬ 26: «Cellars at Dasa Pass»

В небольшом помещении с толстым столбом в центре есть два выхода, один из которых закрыт. Поэтому идите налево, в проход, и, поднявшись по жердочкам наверх, начинайте крутить ручку.

Кстати, вам нужна секретная комната? Прыгните в воду и, воспользовавшись фонариком, найдите за одним из столбов скрытый в темноте проход.

Далее выберитесь на сушу, вернитесь к началу уровня и войдите во второй открывшийся проход. Убейте там всех монстров – и откроется темное пространство. Идите в него. К вам спустится лифт.

На втором этаже крутаните колесо, и внизу откроется двойная дверь. Войдите в нее, и увидите перед собой еще одну такую же дверь, а справа – закрытую калитку (запомните ее).

Чтобы войти в дверь, поверните налево, зайдите в комнату с приоткрытой дверью и нажмите там серый рычаг справа от наружного вала механизма. Войдя наконец в открывшуюся дверь, идите прямо, вдоль комнаты с открытыми справа дверьми, а на развилке поверните налево.

Пройдите по лестнице в большое помещение со столбом в центре. Защитные столбы за вами закроются, и на «сцене» появится босс, а изо всех щелей полезут монстры. Не трудитесь убивать их всех! На это у вас не хватит ни боеприпасов, ни здоровья, ни жизни. Поэтому пробегите вокруг босса так, чтобы он оказался между вами и мелкими солдатами. Они подерутся, а у вас будет время найти переключатель, открывающий потайной выход. Он находится на центральном столбе, чуть левее той дырки, откуда прибывают враги, и представляет собой немного выдвинутый кирпич.

Прыгнув в проход, открывшийся в стене за тем же столбом, поднимитесь по винтовой лестнице наверх. Там, гуляя под открытым небом, поглядывайте вниз: вы должны заметить над входом в это помещение небольшой паз с кнопкой. Это ваше спасение! Прыгайте туда и нажмите кнопку – откроются входные заслонки. Сигайте вниз и бегите отсюда по лестнице! Сбежав до конца лестницы, поверните налево и нажмите там, чуть подальше, рычаг. Теперь направляйтесь прямо, мимо лестницы, и войдите в одну из дверей в стене справа.

Поднимитесь по лестнице – и окажетесь в подземном сооружении типа «комната в комнате». Обегите закрытое помещение и поищите напротив одного из его концов два рычага и две каменные гири, висящие по бокам. Нажмите ближний рычаг и идите в другой конец помещения, где медленно опустится лифт. Воспользуйтесь им, чтобы попасть на верхний этаж.

Пройдите по краю отвеса в дальний конец и нажмите там кнопку. Спрыгните вниз, в воду, и дерните на дне еще один рычаг. Выйдите из этого помещения и вернитесь обратно, в коридор с приоткрытыми дверьми. Войдите в одну из них и отыщите там проход в небольшой зигзагообразный коридорчик. Он приведет вас в очередное помещение. Поверните направо и прыгните в воду. Одна из закрытых заслонок-столбов, отделяющих вас от остальной части туннеля, имеет небольшой пролом у дна. Проплывите сквозь него и поверните налево к деревянным обломкам, виднеющимся вдали. Достигнув их, поверните направо и ищите в дне квадратный проход, рядом с которым кто-то аккуратно поставил решетчатую дверь от него. Проплыв по нему несколько километров, вы всплывете в цилиндрической комнатушке с рычагом. Дерните его и плывите обратно (для тех, кто не запомнил: начало туннеля находится прямо под ярко освещенным участком воды), проплывите под проломленным заслонкой-столбом и выйдите на сушу.

Отыщите вход на винтовую лестницу и спуститесь вниз. Поверните направо в проход, а когда выйдете на склад, поднимитесь на лифте. На верхнем этаже нажмите рычаг и вернитесь почти в самое начало уровня, к калитке, которую вас просили запомнить. Войдите в нее и топайте по коридору, пока не наткнетесь на рычаг, напротив которого находится дверь. Откройте ее с помощью рычага, войдите в помещение и направляйтесь прямо, к еще одному рычагу в центре. Затем поверните направо, дойдите до колеса и крутаните его. Опустятся два лифта. Войдите в любой – и вверх! Пройдите по второму этажу в проход, поднимитесь по лестнице – и выйдете в небольшое помещение с непонятными столбами и калиткой в дальней стене. Чтобы ее открыть, вам надо... просто-напросто потратить очень-очень много патронов и убить всех населяющих эти места монстров.

После того как калитка откроется, что будет подтверждением уничтожения большого количества злобных обитателей планеты, пройдите через коридор. Вы попадете в зал с крупной решеткой в центре (смотрите не попадитесь: внизу, под решеткой, вас ожидает, радостно булькая, расслабляющая ванна из лавы!). Дойдите до противоположной стены и включите рубильник.

Теперь поезжайте наверх и, обойдя все это по боковой дорожке, дерните еще один рычаг. Спуститесь вниз, зайдите в открывшуюся дверь лифта на противоположной стене.

УРОВЕНЬ 27: «Serpent Canyon»

На этом уровне вам почти не придется воевать. Выйдите на улицу к причалу и садитесь в лодку. Чтобы она поплыла, вам надо отстрелить трос, которым лод-

ка привязана к столбу. После увлекательной экскурсии на свежем воздухе и любования красотами здешней природы вы остановитесь у причала, рядом с которым, на берегу, находится самая настоящая мельница.

Едва стоящий на ногах, осунувшийся за время плавания от морской болезни, вы сможете спуститься внутрь и пополнить некоторые запасы, а так же погрызть немного зернышек. После этого топайте на улицу и пройдите вдоль ущелья до конца.

УРОВЕНЬ 28: «Nali Castle»

Чтобы выйти из этой пещеры, вам надо пройти мимо факела в проход справа. Но не спешите выходить на улицу – там справа стоит охранник. Заметив вас, он быстро побежит в сторону главных ворот и закроет их перед самым вашим носом. Поэтому возьмите что-нибудь потяжелее и метните в него (гранатомет, например, способен метать довольно увесистые снаряды).

После этого войдите в крепость и пройдите в одну из дверей. Поднимитесь по красной ковровой дорожке наверх и поверните направо. Видите, вдали что-то синеет? Это крест «Nali». Перед ним стоит столик, на котором лежит библия «Nali», а под ней виднеется кнопка. Нажмите ее и спуститесь вниз. Отсюда есть два выхода: первый – налево (в светлое помещение), а второй – прямо, в гостиную замка.

Идите прямо и поверните направо. В гостиной, в дальнем правом углу, есть книжный шкаф. Одна из книг как бы слегка выпирает. Затолкните ее поглубже – и справа откроется секрет. Поднимитесь по горочке вверх, пройдите немного, и снова окажетесь у начала красной дорожки.

Теперь идите налево. Выйдите в коридор с рядом спальных комнат, поверните направо и дойдите до прохода, ведущего на улицу. Справа от вас, вдали, начинается небольшая горочка. Идите по ней и поверните в проход налево.

Лифт привезет вас к огромной винтовой лестнице, ведущей на верх главной башни. Убейте там босса и спуститесь обратно вниз. Вернитесь в зал с кнопочкой-столиком и лежащей на нем библией.

В прошлый раз вы выходили в проход прямо, теперь же вам надо идти в тот проход, которой лежит левее. В холле, в который вы выйдете, впереди (за столбом) есть лестница, поворачивающая налево. Спуститесь по ней и войдите в дверь. Справа вы увидите два нижних яруса этого подвала (жилые помещения). Прыгайте сначала на первый, а потом на второй ярус, вниз. На втором же (по глубине) ярусе поверните в первую дверь либо направо, либо налево.

Пройдите по лестнице и нажмите кнопку, которая находится напротив голубого факела. Зайдите в открывшуюся дверь и спуститесь вниз, поверните налево. Там, в тюрьме, нажмите рычаг в правой стене, и выбежавший житель «Nali» покажет вам секрет за пределами крепости. Вернувшись на это место, войдите в проход, в котором горят сиреневые факелы.

Дерните рычаг в комнате и идите налево в один из проходов. Пройдя мимо горы трупов, висящих над лавой, поднимитесь в коридор.

УРОВЕНЬ 29: «DemonLord's Lair»

Очень трудный уровень. Одно радует: думать вам не придется вообще. Здесь ваша жизнь зависит только от количества боеприпасов, навыков управления персонажем и инстинктов, развитых в процессе игры. Убейте босса и идите дальше по дорожке, зайдите в дверь и пересеките комнату.

УРОВЕНЬ 30: «DemonCrater»

Да, находившись вдоволь по допотопным и затхлым помещениям а-ля Quake, вам, естественно, захочется подышать свежим воздухом...

Нажмите кнопку вызова лифта и садитесь в подъехавшую платформу. Она вас доставит на небольшой полутемный склад. Идите прямо, в сторону освещенной его части, и войдите в темный проход.

Здесь, в кромешной тьме, воспользуйтесь фонариком, дойдите до помещения и включите светящийся справа компьютер. Идите обратно, на склад, поднимитесь наверх в проход. Воспользуйтесь лифтом, чтобы подняться на второй этаж. Включите в комнате пульт.

Да-да, это летающая тарелка Скаржи. Вы в ней скоро окажетесь. Войдите в проход и телепортируйтесь внутрь тарелки. Обойдите огромный экран и войдите в дверь.

УРОВЕНЬ 31: «Mother Bacement»

По коридору пройдите вперед и поверните налево, пройдя небольшое препятствие. Включите компьютер и возвращайтесь к развилке. Идите прямо и, открыв дверь, окажетесь в помещении с энерголифтом. Зайдите в него и поднимитесь вверх.

УРОВЕНЬ 32: «Mothership Lab»

В комнате, в которую вас привез лифт, найдите и включите компьютер. Теперь продвигайтесь по коридору, ведущему из комнаты.

По пути вам попадется еще один компьютер, на котором высвечиваются формулы, отображающие строение ДНК Скаржи. Но вы должны идти дальше, пока не попадете в комнатку, похожую на первую. Нажмите кнопку справа и поднимитесь на приехавшем лифте.

Идите по коридору, никуда не сворачивая, и в конце поверните налево. В комнате отыщите проход в туннель в виде ромба и, пройдя через него, включите в конце кнопку. После вернитесь и войдите в первый же заработавший телепорт (напротив выхода из коридора).

На перекрестке поверните налево и войдите в дверь. Потом подойдите к двери справа и нажмите кнопку. Прыгните через бортик в комнату. Убейте Скаржи Berserker'а и вернитесь по телепорту обратно. Выйдя, поверните направо и идите в дверь справа от второго телепорта.

Спуститесь на энерголифте вниз и идите по двигающейся дорожке в дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь в уже знакомой комнатушке. Наступите на кнопку справа и, поднявшись по лестнице, нажмите справа кнопку.

Теперь вернитесь в энерголифт и войдите во вторую дверь.

УРОВЕНЬ 33: «Mothership Core»

Поднимитесь по небольшой лестнице, поворачивающей налево, и подождите платформу лифта. Наверху поверните налево и, немного пройдя, войдите в дверь. Вы попадете в помещение, в центре которого стоит столб с кабелями главной энергомагистрали и четыре электрода, соединенные с ним. Убивая всех на своем пути (это обязательно!), выйдите из этой комнаты во вторую дверь и направляйтесь по дорожке, никуда не сворачивая.

Вы дойдете до закрытой двери. Она откроется, когда вы уничтожите определенное количество различных монстров. Запомните: не монстры должны вас ис-

кать и пытаться убить, а вы их! Поэтому шустренько бегайте по всем помещениям и делайте свое дело, но не забывайте поглядывать на ту самую дверь, которая может в любой момент открыться!

Наконец, обнаружив на ее месте темноту, подойдите ближе. Дверь откроется, а вы спуститесь в круто уходящий вниз коридор. В конце коридора есть лифт. Поднимитесь на нем, поверните направо и войдите в темный проход слева от кнопки включения лифта. После поворота вы выйдете на перекрестье несущих балок второго этажа одного из помещений. Видите две закрытые двери? Правая дверь открывается после включения компьютера, находящегося в небольшом тупике слева, откуда светят два ослепляющих прожектора.

Открыв правую дверь и зайдя в нее, вы неприятно удивитесь, увидев, как закрывается черная дверь, отделяя вас от спасительного «увеличителя здоровья». Поверните направо и, дойдя до лифта в центре помещения, поднимитесь наверх. Там – направо, к кнопке, которую надо нажать. Спустившись обратно в комнату, возьмите наконец спасительный «увеличитель».

Теперь, не останавливаясь, идите по мостику в любой из мрачных проходов, которые соединяются в одном и том же помещении с заветной кнопочкой. Нажмите ее и возвращайтесь на уже знакомое вам перекрестье несущих балок второго этажа. Здесь открылась вторая дверь. Войдите в нее. Пройдите по длинному коридору и загляните на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 34: «Skaarj Generator»

Да-а, это то, чего вы боялись всю свою Unreal'овскую жизнь – агрегат по производству Скаржи, самых профессиональных и кровожадных убийц на всей планете. Эту адскую машину вам надо уничтожить в то время, как она работает на полную катушку.

Сразитесь вначале с полчищами этих гадких существ, а потом – со Скаржи Berserker'ом на десерт. После всего этого кошмара спуститесь ко дну центральной части машины и, поднявшись на лифте, доставьте себе радость, уничтожив три главных регулятора количества производимых монстров. После этого лифт бережно опустит вас на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 35: «Illumination»

ВНИМАНИЕ! До обвала осталось не более пяти, а до протонного взрыва – пятнадцати секунд! За это время вашим ногам надо будет набрать максимальную скорость и перенести вас в темный тупичок напротив – там взрыв вас не накроет. Когда все кончится и на месте генератора останется огромная выжженная в полу воронка, пересеките ее и войдите в темный проход напротив.

УРОВЕНЬ 36: «The Darkening»

По секрету скажу вам, что уровень, на котором вы сейчас находитесь, это уровень тридцать третий, «Mothership Core», но с погашенным светом!

Пройдите направо по решетчатой дорожке, а потом – прямо, к куче ценных предметов. Там вы найдете очень хороший аппарат, которым на Земле пользуются шахтеры (SearchLight). Включите его, пройдите еще немного вперед и спуститесь вниз на лифте.

Отыщите в темном помещении (начало «Mothership Core») коридор впереди справа и пройдите по нему до следующей почти такой же комнаты. Никуда не сворачивая, идите в полуоткрытую трехстворчатую дверь и шагайте по темному

коридору. По мостикам шахты отключенного энерголифта, куда вы вскоре попадете, пройдите в проход и, взобравшись по поворачивающей налево лесенке, поднимитесь затем на лифте. Сойдя с него на втором этаже, поверните направо и, войдя в еще работающую дверь, обратите внимание на проход слева.

Войдя сюда, поверните направо и шагайте по виднеющейся дорожке, опять же никуда не сворачивая, пока не придете к перекрестку коридоров, один из которых ведет вправо вниз и скрывается в зеленоватой дымке. Идите по нему вниз, а в конце поднимитесь на энерголифте вверх.

Поверните налево, в дверь, по бокам которой мигают два красных проводника. В конце небольшого мостика находится закрытый и выключенный генератор. Включается он с помощью компьютера, который находится в соседнем помещении справа, куда ведет проход в той же стороне. Включив компьютер, направляйтесь в дверь, которая расположена правее той, из которой вы пришли в это помещение.

УРОВЕНЬ 37: «The Source Antechamber»

Войдите в любую из незапертых дверей и, убив в том помещении всех, нажимайте кнопку. Потом выходите обратно и, подойдя к лифту, ждите, пока откроются его входные заслонки. Поднявшись на верхний этаж, идите прямо по включенному энергетическому мостику и прыгайте в небольшую дыру в его конце.

УРОВЕНЬ 38: «The Source»

После того как вы, кувыркаясь в полете, приземлитесь на небольшую возвышенность, у вас будет полно времени, чтобы вдоволь побродить по той части уровня, в которой находитесь, подкрепиться и набрать побольше боеприпасов. Сделав это, выходите на мост, находящийся в другом измерении, и направляйтесь в круглый проход – диафрагму синего цвета, предварительно очистив окружающие ее стены от налипших паучков. Немного пройдя, вы окажетесь в громадном помещении с четырьмя светящимися столбами, вершины которых скрываются высоко вверху.

Наконец настало время мести Скаржи за все, что они натворили на этой планете и в ее недрах! Они ответят за каждую беспричинно оборванную жизнь ее обитателей и жизнь людей, оказавшихся по какой-либо причине здесь! Приговор будет исполнен вами – человеком, прошедшим огонь и воду, камни и лаву, кофе и бутерброды...

После того как вы разнесете на атомы их предводительницу – Queen, затеявшую всю эту заварушку, отыщите напротив дверей, из которых вы сюда попали, пульсирующий светом выход, ведущий на подземный космодром. Выбравшись туда, направляйтесь в проход в левой стене, который приведет вас на выдвигающийся трап-коридор к готовому к старту космолету – единственному космическому средству передвижения, оставшемуся у Скаржи.

УРОВЕНЬ 39: «Ending Sequence»

Да это и не уровень вовсе... И уже не надо никого убивать! Просто полюбуйтесь на счастливый финал этой гигантской игры-эпопеи и утрите скупую слезу. Ведь, судя по последнему отрывку текста, это еще не прощание с ней навсегда...

Роман Облизин, EviL LaugH

WARHAMMER: DARK OMEN

Разработчик	Electronic Arts
Издатель	Electronic Arts
Выход	апрель 1998 г.
Женр	Wargame
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 120
Оперативная память	16 Мб
Свободного места на диске	32 Мб
Видеокарта	PCI 2 Мб

Среди большого числа появившихся за последнее время стратегий в реальном времени Warhammer: Dark Omen выделяется своей оригинальностью – это только сражения, и ничего более. Вам не нужно заниматься строительством базы, проведением исследований, транспортировкой войск, добычей ресурсов, установлением зон контроля и многими прочими обычными атрибутами RTS. «Темное Предзнаменование» в общих чертах проявляет преемственность по отношению к первой части Warhammer: Shadow of the Horned Rat («Тень Рогатой Крысы»), но в то же время разработчики внесли значительное количество изменений. Превосходная графика (поддерживается 3D-акселерация) полностью соответствует современным стандартам. Устранены некоторые баги, например, ваши подразделения больше не несут потери при преследовании убегающих врагов. Как это ни странно, но игра стала проще: упрощено управление, увеличен размер основного игрового экрана – теперь окно обзора занимает экран практически полностью, а не на 1/3, как в «Тени Рогатой Крысы» – и сделано приличное количество других изменений... Вывод: на сей раз мы имеем дело с настоящим хитом.

ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER – СТАРОЕ И НОВОЕ

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

После полного истребления гигантских крыс – скэйвенов – и некоторого снижения поголовья орков и гоблинов мир и процветание воцарились в дружественных королевствах людей, гномов и эльфов... Но подъемы чередуются со спадами, а светлые периоды истории – с темными. И вот тучи вновь сгустились над миром – мертвые устали от своих могил и решили вернуться в мир живых и установить свое господство. А когда приходит время в очередной раз спасать мир, то, как вы, наверное, уже догадались, нужен профессионал – герой, который практически только этим и занимается! Есть такой человек, и вы его знаете! Это Морган Бернхарт – капитан армии наемников «Grudgebringers», Гроза Орков, Истребитель Гоблинов, Опустошитель Винных Погребов и т. п.

ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО МИРА

Итак, помимо разработки нового графического engine и улучшения управления был переработан AI. Невыполнимые миссии больше не встречаются, а выполнимые значительно облегчены: старина «Железные Мозги» сменил тактику, чем и упростил вашу задачу. Если в первой части вы не знали, что делать с численно превосходящим врагом, который в случае малейшей вашей ошибки в расстановке сил или маневрировании просто прокатывался по вашей армии, давя численным превосходством, то в Dark Omen врагов стало больше, но побеждать легче. Чем же объясняется подобный парадокс? Просто они теперь нападают не все сразу! И ваша задача – разбить врагов, разделив их на части и лишив их таким образом преимуществ численного превосходства (раньше достигавшаяся путем стратегически продуманной расстановки войск и хитроумного маневрирования) – теперь упрощена до более банального «разбить врагов» (на части они уже поделены). Такая тактика, например, дает вам возможность в финальной миссии уничтожить армию врага, которая более чем в три раза сильнее вашей.

Также появились новые враги, подразделения, герои, магические предметы...

МЕХАНИКА БОЯ И ПАРАМЕТРЫ ОТРЯДОВ

Механика боя досталась в наследство от первой части игры практически неизменной, но по неясной причине подробную характеристику отрядов сделали недоступной. Каждое подразделение имеет ряд параметров.

1) Общий уровень опытности отряда. Влияет на стойкость ваших воинов. Также с повышением уровня увеличивается боевое мастерство, или сила, или количество переносимых ранений. Уровень опытности показан в виде черепов:

– рекруты: слабые и необученные части;

– регулярные войска;

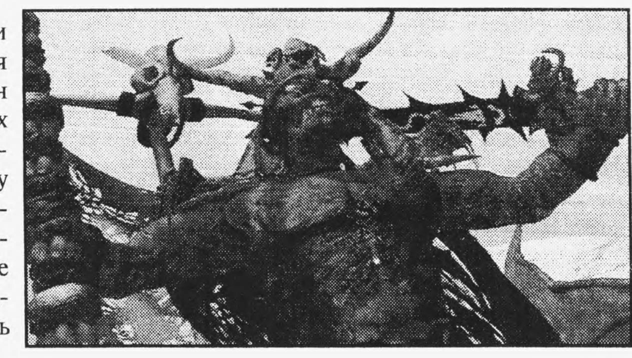
– опытные отряды: с ними уже стоит считаться;

– ветераны – это крутые парни.

2) Количество переносимых ранений (хитпойнты) увеличивается только при достижении очень высокого уровня. Подавляющее большинство воинов в игре имеют один хитпойнт и, соответственно, умирают от одного ранения. Исключение составляют лидеры некоторых отрядов (поэтому они умирают последними), элитные вражеские части (типа мумий) и персонажи, выступающие соло (колдуны, монстры).

3) Боевое мастерство. Влияет на вероятность нанесения удара (если удар нанесен – следует тест на силу/выносливость). У начинающих составляет 30–50 %. Повышается с опытом.

4) Выносливость. Если удар недостаточно силен для данного индивидуума, то он не сможет ранить. У ваших обычных солдат выносливость равна трем. Пример: у вашего пехотинца выносливость равна трем, враг наносит удар с силой в четыре единицы, значит, шанс вашего пехотинца пережить



удар равен трем из семи. Если результат оказался не в пользу вашего пехотинца, то следует тест на рейтинг брони.

5) Сила. Влияет на вероятность нанесения ранения (в тесте сила/выносливость). У стандартного вашего солдата сила равна трем. Может увеличиваться с опытом.

6) Armour Rating – рейтинг брони. Показан в виде щитов. У большинства отрядов броню можно улучшить, но это дорого стоит и сильно повышает стоимость приобретения пополнений. Рейтинг брони – это вероятность того, что удар не пробьет броню (финальный тест). Варьируется от 0 до 5 (0–50 %), конные подразделения дополнительно к имеющейся броне обладают бонусом: + 1 Armour Rating.

Итог: если удар успешно прошел все три теста (боевое мастерство, сила/выносливость, рейтинг брони), то ранение считается нанесенным.

7) Количество атак за раунд боя (30 секунд). У большинства – одна атака.

8) Инициатива. Воины с более высокой, чем у врага, инициативой, в бою бьют первыми.

9) Скорость передвижения. Чем быстрее отряд передвигается, тем больше у него шансов атаковать первым или оказаться в нужное время там, где он необходим. Некоторые отряды не замедляются при перемещении по труднопроходимой поверхности (все эльфы, Skeleton Horsemen, Black Grail Knights, Wraiths).

10) Стойкость и страх. Если отряд несет большие потери, а также атакован количественно или качественно превосходящим противником, врагами или заклинаниями, внушающими страх, то он может быть сломлен в бою и ввергнут в беспорядочное отступление. Чем круче враги, тем больше страха они внушают, и чем смелее и опытнее ваш отряд, тем меньше он боится.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Страх. Эмоции воинов в Dark Omen играют не меньшую роль, чем в Shadow of Horned Rat. Самая главная из них – страх. Даже самый сильный отряд (если он не обладает иммунитетом к страху) может не выдержать психической атаки, сломаться и побежать. Представьте: вы стоите (или движетесь) во главе отряда, и вдруг с неба падает дико хохочущий гигантский огненный череп и убивает половину ваших людей, потом на вас налетает эскадрон скелетов на реанимированных лошадях... вам еще мало? А как насчет десятка мумий? Или, допустим, вы встретили отряд Wraiths, завязалась схватка, ваших людей все меньше и меньше, а враги все целы...

Подавляющее большинство живых мертвецов, а также монстров внушают страх сами по себе. Сражающийся с ними отряд проходит тест на стойкость каждый раунд боя и может побежать, даже если не потерял еще ни одного солдата. Если отряд сломлен, но не понес критических потерь и ему удалось убежать от врага, то через некоторое время он снова будет готов вступить в бой. При критических потерях (близких к полному уничтожению) отряд отступает с поля битвы. Над знаменем такого отряда появляется белый флажок.

Расовая ненависть. Если отряд встречает заклятых врагов, ненависть к которым, можно сказать, генетически заложена в воинах из-за многовековой вражды, то они будут сражаться с наибольшим ожесточением, их ненависть будет подавлять страх и прибавлять сил...

Гномы ненавидят орков и гоблинов.

Гоблины ненавидят гномов и боятся эльфов.

Ночные гоблины-фанатики (пока были встречены только в режиме Multiplayer) имеют иммунитет ко всем психологическим эффектам и не могут быть вовлечены в рукопашную схватку.

ВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЙ

УПРАВЛЕНИЕ

Обзор поля боя осуществляется с помощью плавающей в пространстве и свободно поворачивающейся камеры (управляется посредством стрелок), что довольно удобно, т. к. вы можете рассматривать поле боя под нужным вам углом. Также у вас есть возможность регулировать степень увеличения. Скроллинг достигается перемещением мыши в направлении желательного смещения экрана при нажатой кнопке.

РАССТАНОВКА ВОЙСК ПЕРЕД БОЕМ

Располагать отряды (с вашей стороны может участвовать в сражении не более десятка отрядов) вы можете только в зоне, ограниченной белыми флажками. Расстановка войск осуществляется следующим образом: сначала следует достать отряд из «кармана» в левом нижнем углу экрана, потом установить его на нужное место (если вы передумали, то можете перетащить его мышью на другое место или обратно в «карман»).

Поворачивать отряд можно, зажав клавишу Shift + левая кнопка мыши в нужном направлении. Зажав клавишу Ctrl, можно задать отряду сложный маршрут движения (через несколько точек). Также вы можете сразу указать цели стрелкам.

Управление отрядами производится посредством шести кнопок в правом нижнем углу экрана:

труба – дать команду Charge

стрела – выбрать объект для дистанционной атаки,

сломанный меч – приказать отступать,

рука – увеличить силу и стойкость данного отряда. Вы сможете временно (на один раунд) повысить характеристики отряда, находящегося в рукопашной схватке, если сделаете серию быстрых щелчков этой кнопкой. О ваших успехах судите по индикатору героев (слева от индикатора маны),

солнце – открыть панель магических предметов и заклинаний,

ладонь – остановиться и прекратить выполнение всех ранее отданных приказов (например, стрельбу).

Для перемещения отряда или рукопашной атаки просто щелкните левой кнопкой мыши на нужном месте или объекте.

На панели управления также размещены индикаторы численности, состояния (варианты: виден противнику, скрыт от противника, в рукопашной схватке, отступает) и класса опытности данного отряда. Вы можете выкинуть имеющийся у вас магический предмет, зажав клавишу Alt и щелкнув на нем левой кнопкой мыши.

ОСОБЕННОСТИ ОТРЯДОВ

Стрелки и артиллерия

Радиус атаки стрелков и военных машин увеличится, если расположить их на высоте и, соответственно, уменьшится, если устроить в низине.

Траектория стрельбы бывает низкая (арбалетчики, пушка) и высокая (лучники, мортира). При стрельбе по низкой траектории необходимо видеть цель и не иметь препятствий на линии огня (домов, деревьев и т. п.). Также стреляющие по низкой траектории подразделения имеют тенденцию попадать по своим, находящимся на линии огня и в непосредственной близости от стрелка или от цели. При стрельбе по высокой траектории необходимо лишь то, чтобы цель находилась в радиусе поражения; т. е. можно стрелять, не видя цели (когда курсор в виде стрелы с глазом) и через препятствия. Если курсор принял вид стрелы с пунктирным кругом, значит, цель находится вне радиуса обстрела, но вы можете все равно отдать приказ, просто стрелять начнут, когда цель войдет в зону поражения.

Тактическое назначение подразделений

Стрелки и военные машины нужны, чтобы прореживать ряды наступающих врагов, убивать крутых противников, с которыми в рукопашную лучше не лезть (типа Dread King, Vampire, Black Grail Knights, Necromancer), проводить бомбардировку (только пушками) мест, где могут находиться враги, и неактивных врагов. Стрелков и артиллерию лучше располагать в центре армии (иногда в тылу) с целью минимизировать возможность попадания их в рукопашную схватку.

Пехота поможет встретить подошедших врагов и продержаться, пока не подойдет кавалерия; или убить их... если получится. Пехоту надо ставить с таким расчетом, чтобы она могла прикрыть слабые в рукопашном бою стрелковые подразделения и пушки, т. е. с флангов (ближе к середине).

Кавалерия – это ваш козырь. Встретьте врага пехотой и потом атакуйте кавалерией (желательно с тыла или с фланга). Так у вас будет больше шансов сломать врага, и кавалерия не понесет больших потерь (противник уже сосредоточится на дешевой пехоте). Одно из главных достоинств кавалерии – скорость. Поэтому ее следует использовать для перехвата вражеских колесниц и крутых врагов (типа Wraiths), которые могут сломать вашу пехоту, даже не вступив в бой (с первой атаки). Также кавалерией можно уничтожать военные машины (снабдив артефактом Shield of Ptolos). Кавалерию в большинстве случаев следует располагать с флангов, уже после пехоты.

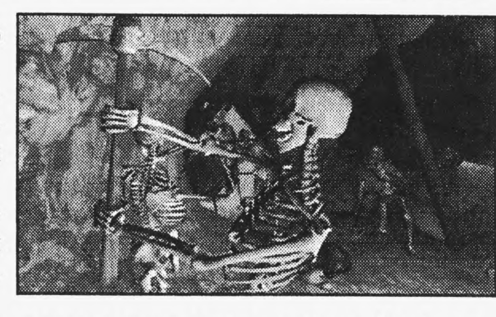
Монстры (Mercenary Ogres). Огры довольно быстро бегают, так что их можно использовать как кавалерию. Но не следует посылать их один на один против многочисленных отрядов – без подкреплений не выдержат. Также огров следует использовать в качестве «засланных казачков»: когда вы справитесь с первой волной врагов, перегруппируйтесь и посылайте огров на разведку (дайте им Shield of Ptolos, если у врагов есть военные машины). Как только заметите вторую волну, рванувшуюся за вами, сразу бегите назад и присоединяйтесь к комитету по встрече. И так с каждой волной... главное, не следует разделять свои силы и бездумно рваться вперед.

Войска имеет смысл расставлять таким образом, чтобы отряды не блокировали движение друг другу.

ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Следите, куда стреляют ваши стрелки и военные машины, и если к их цели приблизился дружественный отряд, то перенесите огонь на другую цель или уберите отряд из зоны обстрела.

Старайтесь, чтобы ваши воины атаковали (Charge) первыми. Во-первых, это психическая атака на врага, во-вторых, бонус в силе в первом раунде.



Вражеских магов убивайте в первую очередь.

Если вражеский отряд что-либо несет (например, артефакт), то вы должны перебить их до последнего, чтобы получить данный предмет.

Не распыляйте свои войска, старайтесь атаковать вражеский отряд двумя своими и не допускать обратных ситуаций.

Магический предмет может быть спрятан в различных постройках. Чтобы извлечь его, вам необходимо поджечь строение заклинаниями Fireball (до десяти штук) или огнем из пушек.

Вражеский маг, вероятно, будет атаковать заклинаниями ближайший к нему ваш отряд. Заранее защитите этот отряд заклинаниями Dispel Magic.

Не посылайте слишком много своих воинов на один отряд противника, т. к. часть из них просто не протолкнется к врагу и будет тупо стоять рядом. Оптимальное соотношение – 2:1 или 3:1 в зависимости от размера отрядов.

Чтобы перехватить колесницу, поставьте на видном месте любой отряд (приманку), а рядом сбоку – спрятанный от посторонних взглядов отряд-перехватчик: кавалерию или огров (кавалерия предпочтительней из-за более высокой скорости). Не давайте им медлить с атакой, и, при необходимости, самолично отдайте команду Charge. Если вы не поставите отряды подобным образом, то ваш перехватчик может быть просто атакован не уступающей ему в скорости колесницей, и тогда охотник превратится в жертву...

УПРАВЛЕНИЕ АРМИЕЙ МЕЖДУ МИССИЯМИ

ФИНАНСОВЫЕ АСПЕКТЫ

В отличие от Warhammer: Shadow of the Horned Rat, здесь вам не надо выплачивать содержание отрядам. Также у вас больше нет необходимости обходиться минимальными силами (в целях экономии), так что смело выставляйте на поле любые войска. Количество полученных за миссию денег зависит исключительно от количества убитых врагов. Потратить потом и кровью заработанные золотые монеты можно только на покупку брони и пополнение ваших отрядов. Вы не можете набрать в отряд людей больше, чем там было изначально. У вас нет лимита по набору подкреплений: если денег хватит – можете восстановить хоть всю армию (за исключением полностью истребленных отрядов). В целях экономии денежных средств рекомендуется не восстанавливать временно примкнувшие к армии отряды.

ПОКУПКА БРОНИ

Покупка лучшей брони неоправданно повышает стоимость подкреплений. Но даже максимальная броня не делает ваш отряд неуязвимым: солдат будет сложнее убить в рукопашном бою и при обстреле из луков, а увеличения защиты от пушек и большинства заклинаний новая броня не обеспечит. Рекомендуется сразу купить броню только для Grudgebringer Cavalry и Imperial Greatswords. Также перед последним сражением следует купить максимальную броню тем отрядам, которые вы собираетесь выставить на поле боя.

На случай сильных финансовых затруднений есть возможность продать магические предметы и ранее купленную броню (со значительной уценкой).

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ВАШИХ ОТРЯДОВ

Кавалерия

Grudgebringer Cavalry 16 (3) – ваше лучшее подразделение; смелые и опытные воины, искусные наездники. Личная гвардия Моргана Бернхарта – Grugebringer Cavalry – представляет собой хребет вашей армии. Мало кто из врагов может достойно противостоять вашим кавалеристам в равной схватке, особенно когда они наберутся опыта...

Ragnar's Wolves 12 (3) – опытные воины, стойкость выше средней, хорошо бронированы. Лидер отряда Эрик Рагнар – хороший друг Моргана Бернхарта.

Carlsson's Cavalry 14 (3) – личный отряд нашего старого знакомого Свенна Карлссона; слабее, чем Grudgebringer Cavalry, но все равно дерутся прилично (особенно для начального этапа игры). Присоединится к вам только на время действий в Border Princes.

Пехота

Grudgebringer Infantry 20 (2) – пушечное мясо; довольно трусливы, но если немного потренировать их и снабдить артефактом Banner of Defiance, то получится неплохой отряд.

Dwarf Warriors 19 (2) – умелые, стойкие воины-гномы; отличаются повышенной (по сравнению с людьми) выносливостью, но более медлительны.

Imperial Greatswords 15 (2) – эти пехотинцы вооружены двуручными мечами, что дает им бонус в силе + 2; обладают слабой броней; стойкость средняя.

Flaggelants 9 (2) – отряд фанатиков: хорошо дерутся, практически никогда не отступают, не носят брони, вооружены кистенями (бонус в силе + 2, но только в первом раунде). Flaggelants выполняют по две атаки за раунд.

Outlaw Infantry 24 (2) – обычные, ничем не примечательные пехотинцы, примкнут к вашей армии только на одно сражение.

Countess'guard 10 (2) – алебардщики из охраны графини.

Elf Glade Guards 18 (2) – эльфийская пехота: быстрые и умелые воины, носят мало брони.

Стрелки

Grudgebringer Grossbows 16 (2) – арбалетчики: слабы в рукопашной схватке и не отличаются смелостью. Только первый ряд арбалетчиков может стрелять. Перезаряжаются довольно медленно.

Wood Elf Archers 19 (2) – эльфийские лучники: потрясающая скорость стрельбы; высокая точность и убойная сила выстрелов. Один из лучших ваших отрядов, присоединится к вам в лесу Лорен.

Helmgart Bowmen 20 (2) – хелмгартские лучники: неопытные, но стреляют неплохо.

Outlaw Pistoliers 9 (3) – конные стрелки из пистолетов. Радиус стрельбы у них небольшой, но убойная сила высокая. Присоединятся к вашей армии почти в самом конце игры. Outlaw Pistoliers могут пригодиться в последней миссии.

Военные машины

Grudgebringer Cannon 4 (4) – пушка: неплохая убойная сила, большая дальность стрельбы, невысокая точность попаданий.

Mortar 4 (4) – мортира: превосходная убойная сила, средняя дальность стрельбы.

Steam Tank 1 (4) – паровой танк: чрезвычайно медлителен, очень тяжело бронирован, небольшой (по сравнению с пушкой) радиус стрельбы, не может быть атакован в рукопашном бою.

Монстры

Mercenary Ogres 3 (3) – огры: внушают страх; малочисленны, но с высокими боевыми характеристиками; стойкость выше средней. Огры проводят две атаки за раунд боя.

Treeman 1 (4) – дух леса, по сути представляет собой живое дерево. Очень крут, но выступает соло. Treeman выполняет четыре атаки за раунд. Присоединится к вам всего на одну миссию, так что можно его особо не беречь.

Все ваши отряды, в отличие от вражеских, присутствуют в единственном экземпляре и в случае полной потери не восстанавливаются

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОСНОВНЫХ ВРАЖЕСКИХ ОТРЯДОВ

Пехота

Night Goblins – слабые и трусливые гоблины.

Orc Boyz – пехота орков, ничего особенного.

Orc Big Uns – отборная пехота орков, сильные воины, стойкость выше средней.

Zombies – зомби: слабые, трусливые; самоуничтожаются, если сломлены в бою. Некромансеры могут вызывать отряды зомби заклинаниями.

Ghouls – сильные, но трусливые. Ghouls проводят две атаки за раунд боя.

Wights – элитная пехота воскресших мертвецов. Древние лорды и великие воины, призванные силами черной магии сражаться на стороне Зла.

Wraiths – воскрешенные древние чернокнижники; могут быть ранены только магическим оружием или заклинаниями; малочисленные, но сильные.

Mummies – мумии: имеют огромное количество хитпойнтов и очень хорошо дерутся (две атаки плюс высокое мастерство); терпят повышенный урон от огня (из-за горючих химикатов, использовавшихся при бальзамировании).

Skeleton Warriors – скелеты: неплохо дерутся, не могут быть сломлены в бою.

Кавалерия

Orc Boar Boyz – кавалеристы орков, сильные бойцы и искусные наездники.

Skeleton Horsemen – реанимированные скелеты на реанимированных лошадях, хорошо дерутся, не могут быть сломлены в бою.

Стрелки

Night Goblin Archers – то же, что и Night Goblin, но умеют стрелять из лука.

Orc Arrer Boyz – то же, что и Orc Boyz, но умеют стрелять из лука.

Skeleton Archers – аналог Skeleton Warriors, умеют стрелять из лука.

Военные машины

Orc Rock Lobber – аналог мортиры, но бьет дальше.

Orc Bolt Thrower – баллиста: стреляет недалеко, убойная сила средняя.

Screaming Skull Catapult – аналог мортиры, стреляет огромными горящими черепами, летящими с дикими воплями, от которых кровь стынет в жилах у ваших воинов.

Монстры

Undead Chariot – колесница: при удачном наезде может уничтожить весь ваш отряд сразу; не может быть сломлена в бою.

Troll – тролль: имеет иммунитет к магии, способность к быстрой регенерации; внушает страх.

Маги

Necromancer – черный маг: может вызывать отряды зомби.

Vampire – вампир: обычный арсенал заклинаний; силен в рукопашном бою (три атаки за раунд).

Night Goblin Shaman – в отличие от других магов, слаб в рукопашном бою.

Orc Shaman – то же, что и его гоблинский собрат.

Примечания. Даже самый слабый отряд становится сильным при высоком уровне опытности. Все стрелковые аналоги (например, Orc Arrer Boyz – аналог Orc Boyz) обладают более слабой броней, чем оригинальный отряд.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Часть магических предметов активна всегда (например, щиты), часть можно применять только раз за магический раунд (например, Horn of Urgok).

Grudgebringer Sword – личный меч Моргана Бернхарта, улучшает боевые характеристики хозяина. Также из него можно выпустить один огненный шар за магический раунд.

Hellfire Sword – меч Адский огонь: может нанести раны нескольким ближайшим врагам во время рукопашного боя один раз за магический раунд.

Stormsword – очень мощный меч. Если удар владельца этого меча прошел тест на боевое мастерство, то ранение автоматически считается нанесенным. Также, во время рукопашной схватки, может бить врагов молниями один раз за магический раунд.

Runefang – пробивает любую броню и при успешной атаке наносит живым мертвецам по две раны.

Horn of Urgok – рог Ургока: может испугать врагов и остановить отступление своих отрядов; имеет средний радиус действия.

Banner of Arcane Warding – дает полную защиту от всех враждебных заклинаний.

Banner of Defiance – подразделение с этим флагом приобретает иммунитет к страху и не может быть сломлено в бою.

Banner of Wrath – знамя Гнева: бьет молниями (до шести молний за раз) врагов в пределах радиуса действия один раз за магический раунд.

Shield of Ptolos – щит Птолоса: защищает отряд от пушек и лучников, прибавляет один Armour Rating тем, у кого вообще нет брони.

Enchanted Shield – усиленный щит: прибавляет один Armour Rating.

Dragonhelm – шлем Дракона: защищает отряд от огненных атак.

Heart of Woe – сердце Воу: совершенно бесполезная штука; взрывается, когда несущий ее отряд практически полностью уничтожен, и наносит повреждения всем отрядам, находящимся поблизости. Самое интересное, что после этого его подбирает вражеский отряд и проделывает с вами аналогичный трюк.

Portion of Strength – эликсир силы: на некоторое время увеличивает силу вашего отряда.

Wand of Jet – снижает потребление маны на единицу для всех заклинаний стоимостью более одной единицы маны.

Book of Ashur – магическая книга, увеличивает количество доступных в бою заклинаний на единицу (до максимума – пяти заклинаний).

Staff of Osiris – магический посох, стреляющий мощным энергетическим разрядом один раз за магический раунд. По эффекту напоминает заклинание Blast, но значительно сильнее.

МАГИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Маги с повышением уровня увеличивают свой репертуар заклинаний. Чтобы применить заклинание, вам нужно иметь достаточное количество маны (она понемногу прибавляется с каждым магическим раундом), и чтобы цель находилась в пределах зоны поражения (у каждого заклинания разный радиус поражения). Откройте магическую панель, выберите заклинание (чтобы применить серию из трех заклинаний сразу, выберите его три раза), после этого курсор примет вид магического посоха; выберите цель (для выбора цели лучше щелкать на ее флаге).

Luther Flamestrike присоединяется к вам после второй миссии. Настоятельно рекомендуется беречь и развивать его. Флэймстрайк практикует всевозможные огненные заклинания.

1) Fireball – огненный шар. Простое заклинание средней дальности стоимостью в единицу маны. При удачном попадании может убить одного или двух (очень редко) врагов.

2) Sanguine Sword – кровавый меч. Маг запускает пылающими мечами в ближайших врагов. Заклинание довольно мощное, но имеет очень малый радиус действия; не требует нацеливания; стоит 3 ед. маны.

3) Blast – огненная линия протягивается от мага до цели на очень короткое время. Все находящиеся на ее пути получают сильные повреждения. Стоимость заклинания – 2 ед. маны.

4) The Burning Head – горящая голова. Заклинание типа Fireball, но раз в пять мощнее, может убить до шести врагов за раз, внушает страх, стоит 2 ед. маны.

5) Conflagnation of Doom – маг посылает горящие метеоры на головы врагов. Все это смотрится эффектно, действует смертоносно и внушает страх. Это удовольствие стоит 3 ед. маны.

6) Flamestorm – огненный шторм: маг поджигает землю под вражеским отрядом, и если тот быстренько не исчезнет, то сгорит заживо. Очень эффективно применять против военных машин (т. к. они не могут передвигаться). На Flamestorm затрачивается 2 ед. маны. Только один огненный шторм может действовать одновременно: чтобы создать другой, вам необходимо отменить уже действующий или дождаться его завершения.

7) Grimson Bands – временно парализует вражеский отряд, стоит 3 ед. маны.

8) Wings of Fire – огненные крылья: телепортирует мага в любое место на поле боя, стоит 2 ед. маны.

9) Dispel Magic – накладывает магическую защиту от враждебных заклинаний на дружественный отряд или отменяет враждебное заклинание, которое уже действует. Dispel Magic можно применять сериями до трех за раз. Под магической защитой не может находиться одновременно более одного отряда.

Vladimir Stormbringer – ваш резервный маг (на случай, если вы ухитрились потерять в бою Лютера Флэймстрайка), имеет обширный репертуар ледяных заклинаний.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

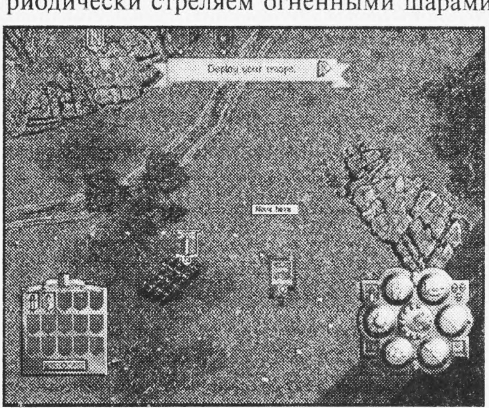
Данное прохождение представляет собой только личную тактику автора и не претендует на истину в последней инстанции, т. е. не исключено, что вам удастся пройти некоторые миссии лучше, чем мне. За стороны света принимаются ориентиры из игры (указатель на север в виде щита с буквой N).

Первое сражение. ЗАЩИТА ТОРГОВОЙ ФАКТОРИИ

Неужели вы ждали чего-то сложного в первой миссии?! Вам всего лишь нужно порубить в капусту с полсотни глупых гоблинов, разрозненно бредущих с севера.

Состав врагов – группа № 1: Night Goblin Archers 14 (1), Night Goblins 16 (1); группа № 2: Night Goblin Archers 15 (1), Night Goblins 12 (1).

Все очень просто: строимся как на рисунке, лучников обстреливаем из пушки; когда пехота противника подойдет близко (можно и по ним пальнуть разок – для острастки), атакуем кавалерией. Разобравшись с пехотой, добиваем выживших после артподготовки лучников и отводим кавалерию на исходную позицию. Периодически стреляем огненными шарами из магического меча Grudgebringer.



Со второй группой (появится с севера после разгрома первой) расправьтесь так же, как и с предшественниками. После полной победы возьмите сундук с деньгами на северо-западе среди домов.

Итог: потери минимальны или отсутствуют вовсе.

После миссии прикупаем Armour Rating для кавалерии.

Изменения в составе армии: отряд кавалерии Карлссона присоединился к нам на время действий в Border Princes.

Второе сражение. ЗАСАДА НА ОРКОВ

Состав врагов – группа № 1: Orc Arrer Boyz 15 (2), Orc Boyz 14 (2), Orc Boyz 9 (2); группа № 2: Orc Boar Boyz 8 (3), Orc Boar Boyz 6 (3).

Размещаем пушку и арбалетчиков рядом с дорогой, там же ставим отряд пехоты на случай вражеского прорыва. Кавалерийские отряды располагаем на горке справа, чтобы атаковать врага с фланга. Начните обстреливать из пушки дорогу с таким расчетом, чтобы попасть в приближающихся орков. Как только группа № 1 поравняется с кавалерией, атакуйте. При необходимости подключите пехоту. Если успеете забить всех до подхода Orc Boar Boyz (с севера), то перегруппируйтесь для максимально быстрой и концентрированной атаки. Один из отрядов второй группы будет нести сундук с сотней золотых монет.

Итог: потери минимальны.

Изменения в составе армии: маг Лютер Флэймстрайк присоединился к армии. Берегите его, в дальнейшем помощь мага будет неоценима...

Третье сражение. ПЕРВЫЕ ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Состав врагов – Zombies 18 (1), Zombies 19 (1), Zombies 15 (1), Zombies 14 (1), Ghouls 14 (2), Ghouls 12 (2).

Ничего сложного: отряды зомби и Ghouls будут подходить по одному со стороны кладбища. Обстреливаем их из пушки, потом огненными шарами, а потом набрасываемся и стираем их в порошок... Не забывайте перегруппировываться (сохранять построение). Огненными шарами лучше бить на упреждение и сериями по три штуки.

Итог: потерь нет (или почти нет).

Изменения в составе армии: Карлссон возвращается на Пограничье. Нам будет немного не хватать его кавалерии, но пока к армии временно присоединились два отряда: алебардщики из персональной охраны графини и лучники из Хелмгарта.

Четвертое сражение. ЗАСАДА НА ГРАФИНЮ

Состав врагов – Brigand Swordsmen 14 (1), Brigand Swordsmen 14 (1), Brigand Swordsmen 14 (1), Brigand Archers 14 (1), Brigand Archers14 (1), Necromancer (3).

Довольно простое сражение, единственную сложность представляет собой отряд разбойничьих стрелков, удобно расположившийся на западном холме. Сразу пошлите кавалерию на холм и уничтожьте их. Разбойников, стоящих прямо перед вами, обстреляйте из пушки и обработайте огненными шарами; если они не побегут – направьте против них алебардщиков. Пехоту расположите на правом фланге лицом на восток и оставьте дожидаться приближающихся врагов. Приготовьтесь переключить огонь на основные силы врага (два отряда Brigand Swordsmen и один Brigand Archers), приближающиеся с востока. Когда кавалерия выполнит возложенную на нее задачу, направьте ее снова в бой. На некромансера не обращайте внимания, он испарится, когда исход сражения станет ясен. Убить его вам не удастся.

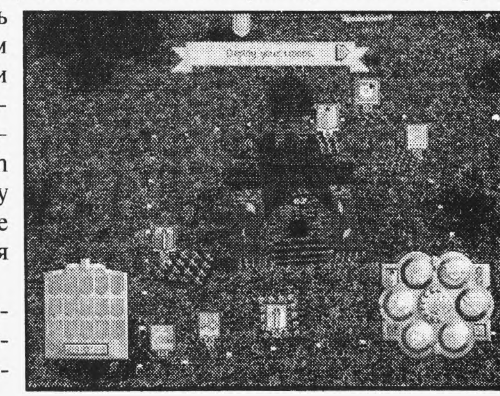
Итог: потери на сумму около пяти сотен монет.

Пятое сражение. ЗАЩИТА ГРАФИНИ

Состав врагов – Zombies 12 (1), Zombies 15 (1), Zombies 14 (1), Zombies 16 (1), Skeleton Archers 18 (2), Skeleton Warriors 15 (2), Skeleton Warriors 16 (2), Skeleton Warriors 18 (2), Necromancer (3).

Врагов стало немного больше, чем раньше, и поэтому придется немного пошевелить извилинами. Построение – как на рисунке. Проследите, чтобы все отряды были правильно направлены и наиболее полно обозревали окрестность. Враги пойдут со всех сторон, будьте готовы... Сначала противник вышлет отряды зомби. Интенсивно обстреливайте их из всех подручных средств (пушка, луки, арбалеты, заклинания), и большая часть этих отрядов (или даже все) будет уничтожена, еще не успев вступить в рукопашную. Зомби довольно трусливы, и когда они понесут некоторые потери под обстрелом, то побегут и самоуничтожатся...

Со скелетами дело обстоит сложнее, т. к. они будут драться до последнего человека (то есть скелета). С той стороны, где расположена пушка, появится отряд Skeleton Archers и начнет обрабатывать ее (пушку) из луков. Стреляйте по ним из пушки и атакуйте кавалерией. Если вы все сделали правильно, на вашу сражающуюся со стрелками скелетов кавалерию скоро нападет отряд Skeleton Warriors. Пошлите пехоту на выручку вашей доблестной кавалерии. После этого к данной схватке присоединится еще один отряд воинов-скелетов.



Тем временем на другой стороне отряд скелетов будет уничтожен объединенными усилиями арбалетчиков, луч-

ников и алебардщиков. Там же появится Necromancer. Сразу же переключите огонь ваших стрелков на него. Рукопашная не рекомендуется.

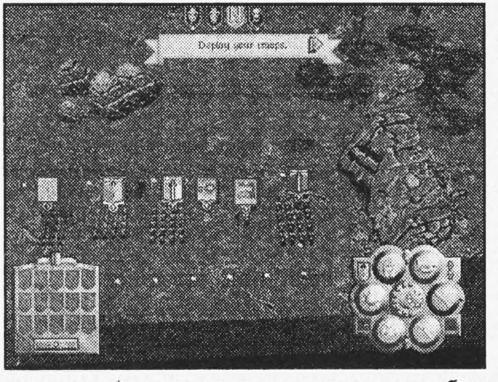
После тотального уничтожения противника расстреливайте из пушки (или огненными шарами) домик, из трубы которого поднимается желтый дымок, до тех пор, пока оттуда не вывалится Book of Ashur.

Итог: потери на сумму около семисот золотых монет; найдена Book of Ashur (отдаем магу); после миссии мэр вам дополнительно заплатит около 750 монет.

Изменения в составе армии: отряд Countess' Guard остается в городе вместе с графиней.

Шестое сражение. БИТВА ПРИ ХЕЛМГАРТЕ

Состав врагов – группа № 1: Skeleton Archers 15 (2), Skeleton Archers 15 (2); группа № 2: Zombies 16 (1), Zombies 16 (1), Zombies 20 (1); группа № 3: Necromancer (3), Skeleton Horsemen 12 (3), Skeleton Warriors 19 (2), Skeleton Warriors 16 (2).



Располагаемся как на рисунке и начинаем обстреливать левый отряд скелетов из пушки. Целиться лучше не в сам отряд, а в землю прямо перед ним. При расстановке войск убедитесь, что пушка может беспрепятственно обстреливать оба отряда Skeleton Archers. Потеряв значительную часть воинов, левый отряд скелетов отойдет. Переключите пушку на правый отряд. Отправьте лучников в обход по краю экрана с левого фланга, потом вдоль склона, на котором сверху стоят скелеты, до тех пор, пока не станет возможным обстрел скелетов (видеть их для лучников не обязательно). Следите, чтобы лучники не были видны врагу. Добив скелетов, отведите лучников на исходную позицию.

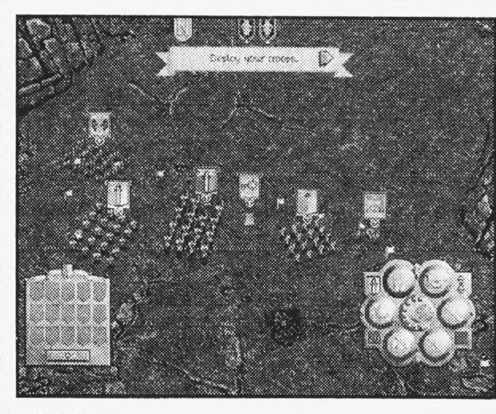
Проведите кавалерию немного вперед, пока не появятся зомби; потом отведите ее на исходную позицию. Зомби уничтожайте заклинаниями The Burning Head (при необходимости обстреляйте их чем-нибудь). Потом кавалерией выманите третью порцию врагов. Начните обстреливать отряд Skeleton Horsemen из пушки на упреждение, когда они подойдут, нападите кавалерией. Интенсивно обрабатывайте отряды Skeleton Warriors из всех подручных средств (в том числе и заклинанием The Burning Head) и атакуйте пехотой, когда они подойдут близко. Особым вниманием ваших стрелков осчастливьте некромансера. Когда третья группа будет разбита, поднимитесь наверх и добейте скелетов-лучников.

Итог: потери на 500–1000 монет.

Изменения в составе армии: хелмгартские лучники покинули наши ряды, а отряд Dwarf Warriors примкнул к армии на одну миссию (впоследствии он присоединится к вам снова). Идем помогать старому знакомому гному по имени Азгуз Кровавый Кулак.

Седьмое сражение. РАСЧИСТКА ПУТИ В КРЕПОСТЬ КАРАК НОРН

Состав врагов – Skeleton Archers 16 (2), Skeleton Archers 15 (2), Skeleton Archers 15 (2), Zombies 8 (1), Zombies 9 (1), Zombies 23 (1), Wights 9 (2), Wights 7 (2), Skeleton Warriors 14 (2), Skeleton Warriors 16 (2), Necromancer (3).



Строимся как на рисунке (см. следующую страницу), расстреливаем скелетов-лучников из пушки, пока не надоест. Далее, используя обычную тактику «засланного казачка», заманиваем противника (враги располагаются прямо за поворотом и дальше по ущелью) и постепенно уничтожаем. Активно используйте мага. Когда появится некромансер, убейте его арбалетчиками, пушкой или кавалерией (предварительно защитив ее серией заклинаний Dispel Magic). Один из последних вражеских отрядов несет сундук с 250-ю монетами.

Изменения в составе армии: воины-гномы надолго покинут ряды вашей армии, но Азгуз Кровавый Кулак в благодарность за оказанную помощь подарит вам артефакт Enchanted Shild. Этот щит следует отдать кавалерии, как самому дорогому из ваших подразделений.

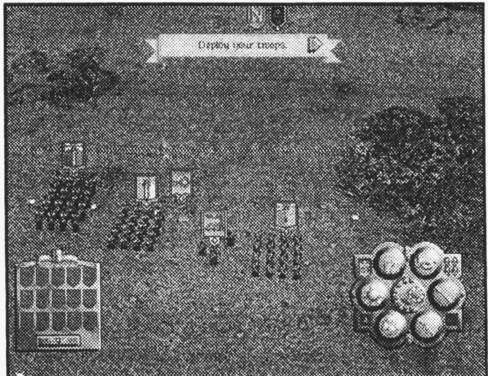
Восьмое сражение. ОЧЕРЕДНАЯ ЗАСАДА

Состав врагов – группа № 1: Zombies 15 (2), Zombies 14 (2), Skeleton Archers 15 (2), Skeleton Warriors 12 (2); группа № 2: Skeleton Warriors 11 (2), Skeleton Archers 16 (2), Mummies 4 (3); группа № 3: Wights 10 (2), Skeleton Warriors 15 (2).

Построение показано на картинке ниже. Посылаем мага вперед на несколько шагов, пока он не заметит отряды зомби. Расстреливаем зомби из всех подручных средств (на сей раз нам попались регулярные отряды зомби, и они не сломаются столь же быстро, как раньше) и атакуем, как они подойдут. Далее убиваем Skeleton Warriors, потом Skeleton Archers.

Восстанавливаем изначальное построение и посылаем мага выманивать вторую группу. Маг должен наслать на них пару заклинаний и телепортироваться назад. При разгроме второй порции врага вам впервые встретятся мумии. Обрабатывайте их огненными заклинаниями и магическим мечом, потом нападите кавалерией. Воинов-скелетов обстреливайте из пушки и арбалетов, потом встречайте пехотой, а стрелков переключите на Skeleton Archers.

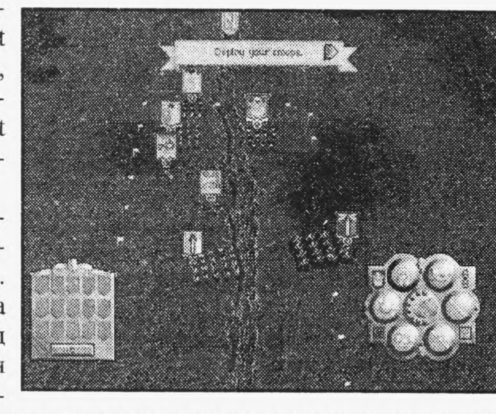
После разгрома второй группы снова восстанавливаем изначальный строй и посылаем мага выманивать третью группу. Отряд Wights несет Banner of Defiance. Убиваем врагов, забираем артефакт и сундук с деньгами.



Итог: потери на сумму около тысячи монет.

Изменения в составе армии: к вашей бригаде постепенно присоединятся отряды Imperial Greatswords и Flaggelants. Banner of Defiance следует отдать отряду Grudgebringer Infantry (как самым трусливым). Покупаем броню для Imperial Greatswords.

Девятое сражение. ЛЕСНАЯ ЗАСАДА ГОБЛИНОВ



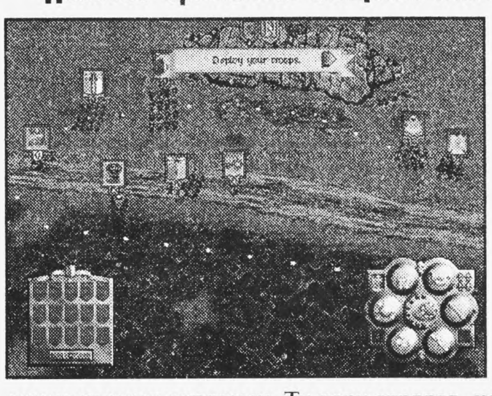
Состав врагов – с запада и юго-запада: Night Goblin Archers 23 (1), Night Goblins 21 (1). Night Goblin Shaman (2), Giant Scorpion (3); с востока и юго-востока: Night Goblin Archers 20 (1), Night Goblins 18 (1), Gigantic Spider (3); с севера: Giant Scorpion (3).

Располагаемся как на картинке. Кавалерию сразу двигаем на восток и нападаем на отряд Night Goblin Archers. Арбалетчиками убиваем шамана, а пушкой обстреливаем западный отряд Night Goblin Archers. Когда кавалерия уничтожит своих ночных гоблинов-лучников, пошлите ее на юго-восток убить гигантского паука и отряд ночных гоблинов. Flagellants должны перехватывать монстров с севера, а остальная пехота будет действовать на юго-западном направлении. Добросовестно искореняем всех гоблинов и захватываем сундук с тремя сотнями монет.

Итог: потери на сумму не больше тысячи монет.

Изменения в составе армии: паровой танк присоединяется на две миссии.

Десятое сражение. ЗАЩИТА ПАРОВОГО ТАНКА



Состав врагов – группа № 1 (север): Orc Arrer Boyz 11 (2), Orc Big'Uns 9 (2), Orc Big'Uns 12 (2); группа № 2 (юг): Orc Big'Uns 7 (2), Orc Shaman (3), Orc Boar Boyz 6 (3), Orc Arrer Boyz 12 (2), Orc Arrer Boyz 9 (2).

Располагаемся как на рисунке. Северный отряд Orc Arrer Boyz имеет очень мощный артефакт Banner of Wrath. Начните обстреливать их из пушки и ждите, пока подойдут два отряда Orc Big'Uns (они будут спускаться по разным сторонам склона). Нападите на каждый из них двумя своими отрядами. Ту пару отрядов, которая освободится первой, пошлите уничтожить Orc Arrer Boyz (убейте всех до одного, иначе артефакт вам не достанется).

Основные силы врага (группа № 2) появятся с юга. Ваш паровой танк должен находиться впереди и принимать на себя весь вражеский огонь. В первую очередь расстреляйте шамана, а потом убейте всех остальных...

Итог: потери около тысячи монет.

Изменения в составе: для осады Blighted Tower к вам примкнут пушка и мортира. Знамя Гнева отдайте отряду Imperial Greatswords, чтобы он быстрее набирался опыта.

Одиннадцатое сражение. ОСАДА BLIGHTED TOWER

Состав врагов – группа № 1: Orc Rock Lobber (1), Orc Bolt Thrower (1), Orc Bolt Thrower (1), Orc Arrer Boyz 15 (2), Orc Arrer Boyz 14 (2), Orc Arrer Boyz 16 (2); груп-

па № 2: Orc Boar Boyz 8 (3), Orc Boyz 16 (2), Orc Boyz 19 (2), Orc Shaman (3); группа № 3: Orc Boar Boyz 9 (3), Orc Boar Boyz 8 (3), Orc Boar Boyz 11 (3).

Несложная миссия. Располагаемся по плану, одну из пушек (но не мортиру) поставьте с самого края на левом фланге, арбалетчиков можете поставить с левого фланга (в этом сражении можно запросто обойтись без них, они могут пригодиться только для убийства шамана). Кавалерию сразу выведите на указанную синим флажком позицию (справа от пехоты). Данное построение позволит вашим отрядам избежать огня военных машин противника, а враги сами придут под ваш обстрел. Вас сразу атакует вторая группа врагов (к ним может присоединиться один из отрядов Orc Arrer Boyz из первой группы), но под вашим ураганным огнем многие из них сломаются и отступят для перегруппировки. Один из этих отрядов несет артефакт Shield of Ptolos, но так как вы не сможете сильно повредить его артиллерией, он без приключений доберется до вас. Позаботьтесь, чтобы никто из них не ушел, и щит Птолоса будет вашим. Когда со второй группой будет покончено и все Orc Arrer Boyz, находящиеся в зоне поражения (не забудьте про пушку на левом фланге), будут расстреляны, снабдите кавалерию щитом Птолоса (выкиньте Enchanted Shield) и пошлите ее выманивать группу № 3. Вместе с третьей группой вас атакуют и выжившие Orc Arrer Boyz. Отправив третью порцию врагов в мир иной, можно вплотную заняться военными машинами противника. Если вашему магу доступно заклинание Wings of Fire, то просто используйте тактику «прилетел, ударил, испарился». В противоположном случае истребите вражеские баллисты и катапульту кавалерией (сначала Orc Rock Lobber, потом остальных).

Итог: потери около тысячи монет

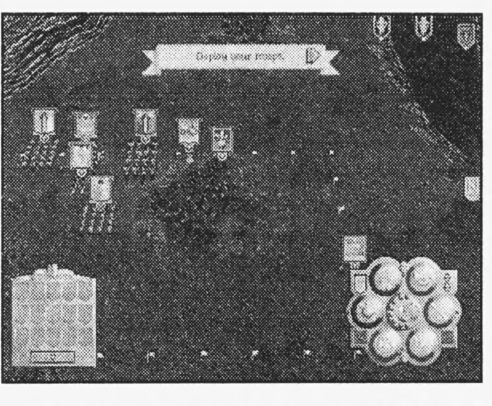
Изменения в составе армии: Steam Tank больше не с нами, после боя вам предложат оставить себе пушку или мортиру, на выбор. Берите мортиру! Shield of Ptolos отдайте отряду Flagellants, Enchanted Shield – кавалерии.

Двенадцатое сражение. БИТВА С ВАМПИРОМ

Состав врагов – группа № 1: Vampire Lord (4), Skeleton Archers 16 (2), Skeleton Archers 15 (2); группа № 2: Ghouls 15 (2), Ghouls 16 (2), Wraiths 4 (3); группа № 3: Ghouls 18 (2), Wraiths 5 (3); группа № 4: Ghouls 15 (2), Ghouls 14 (2), Wraiths 4 (3).

Войска ставим как на картинке. Начинаем артобстрел противоположного берега, а именно – Skeleton Archers. Когда истребите их, переключайтесь на вампира; он, вероятно, сразу же телепортируется в западный угол экрана. Продвиньтесь немного вперед (в авангарде Grudgebringer Cavalry, Imperial Greatswords (с Banner of Wrath) и Лютер Флэймстрайк); там вас будет поджидать вторая группа. Пара заклинаний The Burning Head, активное использование Grudgebringer Sword и особенно Banner of Wrath сделают свое дело, и группа № 2 прекратит свое существование. Помните, что Wraiths уязвимы только для магических атак.

Тем временем вампир начнет пешком возвращаться на исходную позицию. Расстреливайте его пушками и арбалетчиками. Как убьете вампира, двигайтесь



дальше: за дорогой вас ждет встреча с группой № 3. Потом перейдите на другой берег и разгромите последнюю группу врагов. Против Ghouls применяйте заклинание «горящая голова».

И уже после полной победы подберите оставшуюся от вампира Wand of Jet. Потом расстреляйте башенку и возьмите Hellfire Sword.

Итог: потери на пятьсот монет.

Изменений в составе нет, но в следующем сражении вам не разрешат использовать артиллерию.

Тринадцатое сражение. ГРАФ ВАМПИРОВ КАСТАЙН

Состав врагов – Ghouls 15 (2), Ghouls 16 (2), Ghouls 16 (2), Wraiths 4 (3), Wights 8 (2), Zombies 19 (1), Skeleton Warriors 12 (2), Skeleton Warriors 14 (2), Skeleton Archers 12 (2), Skeleton Archers 11 (2), Skeleton Archers 11 (2), Vampire Lord (4).

Располагаемся как обычно... Сначала на вас нападут 3 отряда: 2 Skeleton Warriors и зомби. Арбалетчиков и мага применяем на полную катушку, как и Banner of Wrath. Ну а потом остается только выйти и принять бой. Враги пойдут из боковых ответвлений: слева – Wraiths, Skeleton Archers и Ghouls; справа – 2 отряда Skeleton Archers и 2 Ghouls. Вампир будет телепортироваться, но в конце концов дело дойдет и до рукопашной (хотя, если повезет, можно убить и на дистанции). И под занавес из основного коридора выйдут Wights. Чтобы не нести больших потерь от вражеских стрел, в авангарде держите подразделение с Shield of Ptolos.

Итог: потери на 1000–1500 монет.

Изменения в составе армии: присоединились монстры Mercenary Ogres.

Четырнадцатое сражение. ЛЕСНАЯ РАЗБОРКА

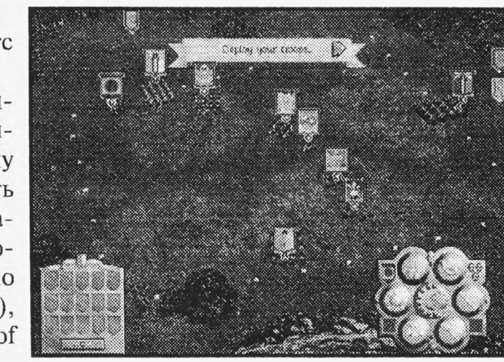
Состав врагов:

север – Orc Boar Boyz 12 (4), Orc ArrerBoyz 15 (3), Night Goblins 20 (2); запад: Orc Boar Boyz 11 (4), Orc ArrerBoyz 16 (3), Night Goblins 18 (2),

юго-запад – Orc Boyz 16 (3), Orc Boyz 19 (3),

восток – Orc Boar Boyz 15 (4),

юго-восток – еще два отрядя Orc Arrer Boyz.



Располагаемся, как показано на рисунке на следующей странице. Как видите, народ собрался мощный, поэтому действовать надо быстро – перехватить у врага инициативу. Уже при расстановке приказываем кавалерии атаковать северных оркских лучников (по ним же стрельните разок из мортиры), а Grudgebringer Infantry (с Banner of

Defiance и Hellfire Sword) иограм – западных оркских лучников. Стоящий рядом отряд Imperial Greatswords будет ждать гоблинов и помогать своим товарищам флагом Гнева. Враги появляются с такой скоростью, что у вас как раз хватает времени разгромить их предшественников и переключиться на вновь прибывших. Против юго-западных Orc Boyz и юго-восточных Orc Arrer Boyz активно применяйте артиллерию. Огров пошлите на север – помочь кавалерии разобраться с Orc Boar Boyz. Старайтесь навалиться кучей и сломать врага, а не устраивать длительных сражений один на один. Если у вас найдется свободная пехота для перехвата Orc Boyz и в то же время возникнут проблемы с юго-восточными Orc Arrer Boyz, то переместите Flagellants так, чтобы они приняли огонь орков на свой Shield of Ptolos. Ну и напоследок дружно навалитесь на восточных Orc Boar Boyz.

Итог: потери на 1300 монет.

Изменения в составе армии: к вам присоединится Outlaw Infantry, но только для атаки на лагерь. Используйте их как живой щит.

Пятнадцатое сражение. АТАКА НА ЛАГЕРЬ ОРКОВ

Состав врагов – Night Goblins 19 (2), Night Goblins 23 (2), Orc Bolt Thrower (4), Gigantic Spider (4), Gigantic Spider (4), Gigantic Spider (4), Night Goblin Archers 20 (2), Orc Big'Uns 15 (3), Orc Big'Uns 18 (3), Orc Boar Boyz 14 (4), Orc Boar Boyz 16 (4), Orc Shaman.

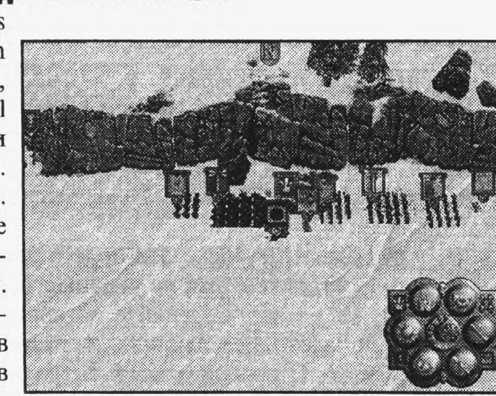
Выполнив построение, прикажите артиллерии обстреливать баллисту. Уничтожив баллисту, переходите на гоблинов, а когда те начнут стрелять – атакуйте. Огров и Flagellants отправьте на перехват двух гигантских пауков на правом фланге. Имейте в виду, что потом с того же направления появятся два крутых отряда Orc Boar Boyz. Объединенными усилиями артиллерии, кавалерии, пехоты и мага уничтожьте всех гоблинов, а потом и орков. Старайтесь никого не упустить, в особенности Orc Big'Uns, несущих Banner of Arcane Warding. После полного разгрома противника обратите свое внимание на статую с красными глазами, находящуюся рядом с пещерой. Там спрятан Horn of Urgok.

Итог: потери около 1000–1500 золотых монет, захвачен Banner of Arcane Warding и найден Horn of Urgok.

Изменения в составе армии: Outlaw Infantry уходит; Banner of Arcane Warding отдайте кавалерии.

Шестнадцатое сражение. ЗАСАДА НА ПЕРЕВАЛЕ

Состав врагов: Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Warriors 12 (3), Skeleton Warriors 16 (3), Skeleton Warriors 15 (3), Screaming Scull Catapult (4), Necromancer (4), еще три отряда Wights (3) и два отряда зомби (2).



Располагайтесь как на рисунке (см. следующую страницу). Уделите особое внимание тому, чтобы ни один из ваших отрядов не был виден противнику. Ваша основная надежда в этом сражении – мортира! Сначала постреляйте в зомби, и, при желании, потрубите в

рог – зомби сломаются и взорвутся. Потом быстро выведите из прикрытия отряд с Shield of Ptolos, чтобы он заметил катапульту и остальных врагов... Планомерно истребите всех мортирой (начните с катапульты). Вам не обязательно видеть отряд, чтобы в него попасть (можно просто стрелять по месту, где он стоит). Потом выманите и расстреляйте следующую порцию врагов. Если все же кто-то прорвется, то тривиально зарубите их мечами или забейте магией.

Итог: потери в шестьсот монет.

Изменения в составе армии: отправляемся помогать Эрику Рагнару расправиться с троллями. В знак благодарности его отряд примкнет к вашей армии.

Семнадцатое сражение. ИСКОРЕНЕНИЕ ТРОЛЛЕЙ

Состав врагов: тролли, тринадцать штук.

Довольно просто: пока тролли далеко – стреляем, а как подойдут – рубим. Вперед посылайте дешевую пехоту, а только потом – кавалерию. Тролли имеют иммунитет к магии. После того как последний тролль захлебнется собственной кровью, разбейте камень в северо-западной части экрана (к нему показывает стрелка из мелких камней), и Staff of Osiris – ваш.

Итог: потери около пятисот монет.

Восемнадцатое сражение. ЛЕДОВОЕ ПОБОИЩЕ

Состав врагов: Skeleton Archers 16 (3), Skeleton Archers 18 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Warriors 16 (3), Skeleton Warriors 15 (3), Skeleton Warriors 15 (3), Skeleton Warriors 14 (3), Skeleton Horsemen 10 (4), Skeleton Horsemen 8 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Screaming Skull Catapult (4), Wraiths 5 (4), Necromancer (4).

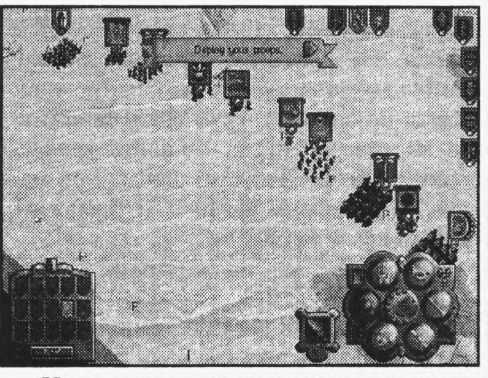
Начните обстреливать из пушки всех, кого только можно. Когда расстреливать будет некого, примените обычный татаро-монгольский маневр выманивания. Приготовьте пару быстрых отрядов для перехвата колесницы. Уничтожив всех прибежавших врагов, займитесь катапультой: если есть возможность – телепортируйте мага; если нет, тогда пошлите небольшой отряд (огры или Flagellants) с щитом Птолоса и знаменем Гнева. Слишком далеко не забегайте – у врага еще есть резервы. Просто немного побегайте таким образом, чтобы катапульта была в пределах досягаемости знамени... Уничтожив катапульту, выманите остальных врагов; убейте их, потом оставшихся скелетов-лучников. Какой-то вражеский отряд из второй порции несет Stormsword.

Итог: потери на 1000 монет.

Девятнадцатое сражение. ОТПРАВЛЯЕМ РУКУ НАГАША В МИР ИНОЙ

Состав врагов: Hand of Nagash, Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Skeleton Archers 18 (3), Skeleton Archers 16 (3), Skeleton Archers 15 (3), Skeleton Archers 16 (3), Skeleton Warriors 18 (3), Skeleton Warriors 19 (3), Skeleton Horsemen 12 (4), Skeleton Horsemen 14 (4), Wraiths 4 (4), Wraiths 5 (4), Necromancer (4).

Всё, что было раньше – это просто баловство, а настоящие проблемы начнутся сейчас. Постройтесь как на рисунке. Выманивать врагов поначалу не надо, они сами рванутся на вас. Стреляйте по первым, если промахнетесь по ним, то, может быть, попадете в следующих. Активно применяйте заклинания и все магические предметы. С первой атакой вы справитесь, но вот со второй... Особенно с



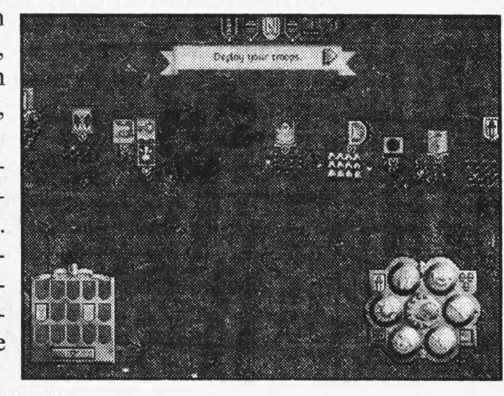
Рукой Нагаша. Рука Нагаша – это помесь некромансера и колесницы в улучшенном и дополненном варианте. Старайтесь как следует ее обстрелять перед рукопашной схваткой. Атакуйте Руку сильными отрядами и поставьте рядом кого-нибудь с Horn of Ugrok, т. к. ваши отряды будут здорово бегать... В общем, заварушка будет крутая, и победить без больших потерь вам вряд ли удастся. Главное – не потерять ни одного отряда полностью.

Итог: потери на несколько тысяч монет.

Изменения в составе армии: Dwarf Warriors вновь присоединятся к вам, на этот раз до самого конца...

Двадцатое сражение. АТАКА СКЕЛЕТОВ-КАВАЛЕРИСТОВ

Состав врагов:Skeleton Horsemen 16 (4), Skeleton Horsemen 15 (4), Skeleton Horsemen 18 (4), Skeleton Horsemen 20 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4).



Ничего сложного тут нет: располагаемся как на рисунке. Обстреливаем артиллерией отряды Skeleton Horsemen. Как подойдут – нападаем. Перехватывайте колесницы своими конными отрядами или ограми. Активно применяйте заклинания и магические предметы.

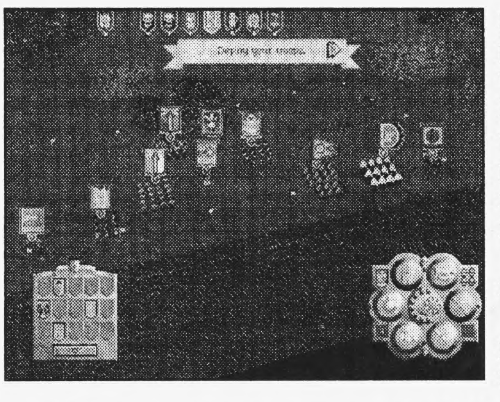
Итог: потери не более двух тысяч монет.

Изменения в составе армии: временно присоединится отряд бретонских рыцарей (берегите их до миссии по уничтожению Черного Грааля). Потом, когда вы согласитесь навестить эльфийского короля, к вашей армии временно примкнут Elf Glade Guards.

Двадцать первое сражение. СПАСАЕМ ЭЛЬФИЙСКИЙ МОНУМЕНТ

Состав врагов: Wraiths 9 (4), Necromancer (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Zombies 22 (4), Zombies 24 (4), Zombies 20 (4), Skeleton Archers 18 (4), Skeleton Archers 19 (4), Zombies 27 (4), Skeleton Archers 20 (4), Skeleton Archers 20 (4).

Располагаемся как на рисунке. Пушке прикажите стрелять по Screaming Scull Catapult (и пусть стреляет, пока не уничтожит); мортирой постарайтесь убить некромансера. В этом сражении полно крутых зомби, но вы не обращайте на них внимания (просто держите рог Ургока наготове). Через некоторое время мертвецам надоест ваша наглая артподготовка, и они пойдут в атаку. Основную опасность (в виде колесниц) ждите с северо-востока. Подходящих скелетов обстреливайте из мортиры, Wraiths как следует обрабатывайте магией; колесницы



перехватывайте; зомби просто пугайте рогом. Не выходите слишком далеко, чтобы не попасть под огонь катапульт. Когда останется только одна катапульта на северо-западе, пошлите кавалерию (с щитом Птолоса) в обходной маневр по левому флангу и накажите назойливый механизм.

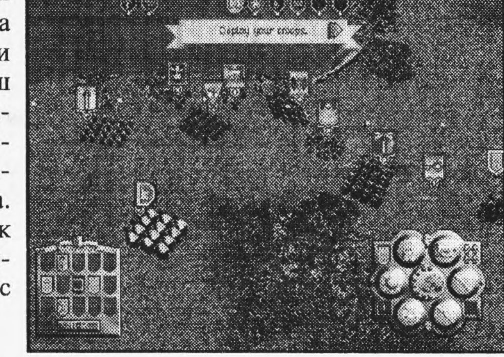
Итог: потери на полторы тысячи монет.

Изменения в составе армии: кооперируемся с Treeman (на одну миссию) и идем убивать вредителей леса.

Двадцать второе сражение. ПОМОГАЕМ ЧЕЛОВЕКУ-ДЕРЕВУ

Состав врагов: Wights 15 (4), Wights 11 (4), Wights 14 (4), Skeleton Horsemen 15 (4), Skeleton Horsemen 12 (4), Skeleton Horsemen 6 (4), Skeleton Horsemen 14 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Necromancer (4), Skeleton Warriors 20 (4), Skeleton Warriors 18 (4), Skeleton Warriors 20 (4).

Какой пейзаж! Пойти бы поплавать в озере... так нет же! Опять пришли мертвецы! На сей раз вам повезло с позицией. Располагаемся как на картинке. Никого выманивать не надо – враги прут сами на верную смерть, под огонь мортиры и эльфийских лучников (если вы все сделаете правильно, эта команда отсеет не меньше трети врагов, а то и половину). А потом их встретит ваш маг своим убийственным арсеналом заклинаний. Некромансер будет телепортироваться к вам, но вы его без проблем убьете флагом Гнева. Перехватывайте колесницы! Так как отряды противника подходят постепенно, у вас будет достаточно времени с ними расправиться.



Итог: потери на 2500 монет.

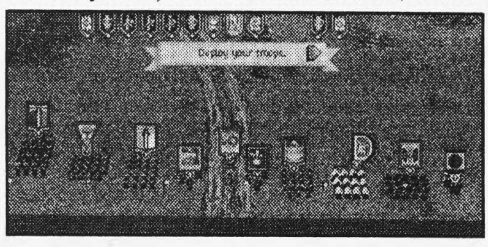
Изменения в составе армии: отдайте Shield of Ptolos ограм; к армии присоединится отряд Outlaw Pistoliers.

Двадцать третье сражение. БИТВА НА ПОДХОДЕ К МУССИЛОНУ

Состав врагов:Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Skeleton Archers 20 (4), Screaming Scull Catapult (4), Skeleton Archers 16 (4), Skeleton Archers 18 (4), Skeleton Archers 20 (4), Skeleton Warriors 24 (4), Skeleton Warriors 25 (4), Skeleton Warriors 23 (4), Skeleton Warriors 20 (4), Skeleton Warriors 23 (4), Skeleton Warriors 20 (4), Skeleton Warriors 24 (4), Necromancer (4).

Позиция врагов: полукругом на севере. Ваша позиция: как на картинке. Сразу начните расстреливать ближайшие отряды скелетов-лучников. Огры (с щитом Птолоса) пусть бегают на правом фланге, отвлекая огонь катапульты. После того как разберетесь с ближайшими врагами, телепортируйте мага сжечь (Flamestorm)

катапульту на северо-востоке. Потом дождитесь, когда к вам прилетит некромансер, и убейте его (мортирой, лучниками и знаменем Гнева). Затем пошлите огров выманивать врага. Когда останутся только катапульты, сожгите их с помощью мага. Разрушьте башню в северо-западном углу и подберите Dragonhelm.



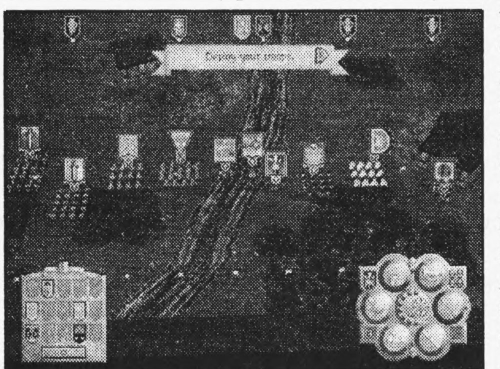
Итог: потери около полутора-двух тысяч монет.

Если у вас достаточно денег (тысяч 10–20), то самое время купить лучшую броню для тех отрядов, которые вы планируете выставить в последней битве.

Двадцать четвертое сражение. УНИЧТОЖЕНИЕ РЫЦАРЕЙ ЧЕРНОГО ГРААЛЯ

Состав врагов:Black Grail Knights 12 (4), Skeleton Archers 18 (4), Ghouls 18 (4), Ghouls (4), Skeleton Horsemen 18 (4), Skeleton Horsemen 16 (4), Skeleton Archers 19 (4), Skeleton Archers 15 (4), Mummies 15 (4), Mummies 12 (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Undead Chariot (4), Necromancer (4).

Построение – см. на рисунке. В этом бою моно потерять отряды, которые не пригодятся в финальной битве (бретонские рыцари, огры, Flagellants...). Сначала вас атакуют Ghouls и Undead Chariot и с левого, и с правого флангов. Потом будет еще колесница, по отряду Skeleton Horsemen с каждого фланга и, может быть, еще Ghouls... А затем – мумии (очень крутые, обращаться с осторожностью). Против Ghouls применяйте рог Ургока. Против мумий – мортиру и побольше огненных заклинаний (кроме Flamestorm). Эльфами лупим всех подряд. Попробуйте убить из пушки некромансера, когда он стоит около крепостной стены: иногда получается. Если вы сильно не высовывались и все делали правильно, то ситуация к концу боя будет следующая: все обычные враги аннигилированы, а Black Grail Knights мирно пасутся у входа в крепость и делают вид, что это все их не касается. Но вы им не верьте! Аккуратно передвигаем все отряды к ближайшему к крепости дому у дороги (там лежит Portion of Strenght), располагаем их оптимально для контратаки Black Grail и методично обстреливаем противника из луков. Через некоторое время это ему надоест: ждите атаки. Забивать рыцарей Черного Грааля лучше магией и магическими предметами. Но когда дойдет до рукопашной, натравите на них бретонских рыцарей, а потом всех остальных.



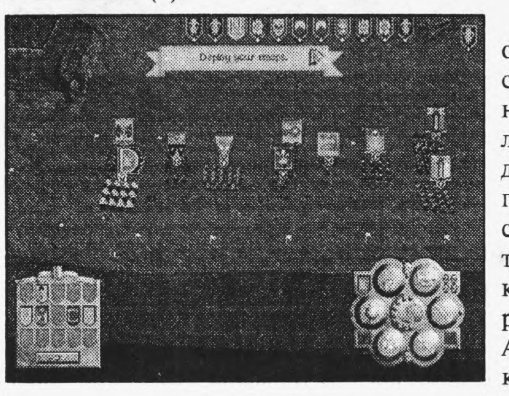
Итог: потери на несколько тысяч монет.

Изменения в составе армии: бретонские рыцари покинули нас, но зато император выдал меч Runefang, и Steam Tank вновь с нами.

Двадцать пятое сражение. ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Состав врагов: Dread King, Necromancer (4), Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Screaming Scull Catapult (4), Skeleton Archers 20 (4),

Skeleton Archers 19 (4), Skeleton Archers 24 (4), Skeleton Archers 23 (4), Skeleton Archers 25 (4), Mummies 10 (4), Mummies 10 (4), Mummies 10 (4), Mummies 11 (4), Mummies 9 (4), Mummies 12 (4), Mummies 11 (4), Mummies 10 (4), Mummies 10 (4), Mummies 9 (4).



Четыре отряда мумий атакуют не одновременно, а парами, поэтому шанс выжить у вас есть. Обратите внимание, что ваше построение смещено на левый фланг (см. рисунок). Это даст дополнительное время, пока враги с правого фланга будут до вас добираться, а также не позволит некромансеру телепортироваться в разные точки вокруг вашей армии. Начинаем концентрированно обстреливать Skeleton Archers на левом фланге, потом переключаемся на мумий. Пушке можно сразу задать дальнюю цель (например, второй отряд Skeleton Archers), чтобы потом не тратить время на отмену/переключение огня. Если ваш маг владеет крутыми заклинаниями, то с мумиями вы справитесь без проблем. Когда рукопашная схватка уже будет неизбежна, атакуйте сначала пехотой, потом кавалерией. Постоянно трубите в рог и применяйте все остальные магические предметы. Если мумии сломаются, преследуйте их кавалерией до полного истребления или до белого флага. Мумии прячутся в пирамидах. Используйте Portions of Strenght, которые вы берегли всю игру. Когда вы все-таки отобьетесь от первой атаки и расстреляете Skeleton Archers, прикажите пушке стрелять по мумиям, находящимся рядом с Dread King'ом. А остальные пусть разбираются с некромансером, который будет периодически телепортироваться и насылать заклинания на ближайший отряд (Grudgebringer Cavalry с Banner of Arcane Warding). Запомните место, куда он телепортируется, и палите туда мортирой и лучниками. Также используйте Banner of Wrath. Когда досягаемых врагов уже не останется, начните телепортировать мага и поджигать катапульты и лучников противника. Причем маг должен оставаться незамеченным (например, прячьте за зданием). В конце концов Dread King и остатки его сил двинутся на ваши поредевшие ряды. Dread King'a вы должны снять на дистанции, т. к. в рукопашном бою он очень силен.

Алексей Стеблев

WET – THE SEXY EMPIRE

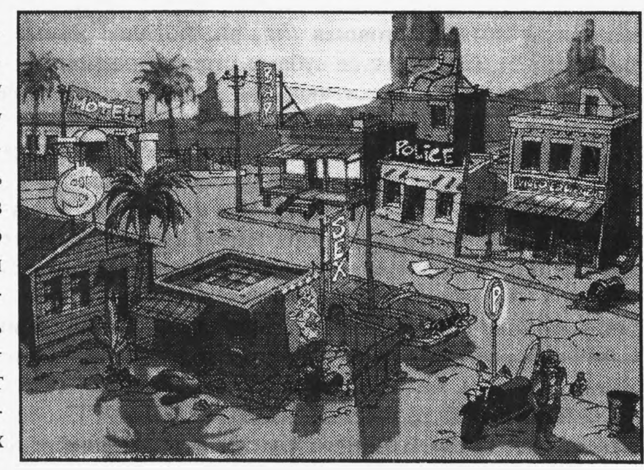
Разработчик	Interactive Strip / New Generation
Издатель	CDV Software GmbH
Выход	лето 1997 г.
Жанр	экономический симулятор
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95.
Процессор	486. 100 МГц или выше.
Оперативная память	16 Мб.
Звуковая плата	совместимая с Sound Blaster.

WET по праву может быть назван самым необычным экономическим симулятором за всю историю жанра. Своеобразие игры обусловлено использованием квестового интерфейса. Вместо того, чтобы представить функционирование того или иного экономического организма в виде таблиц и графиков, множества выпадающих друг из друга меню с перечислением бесконечных параметров, создатели игры использовали классический стиль, характерный для квестов – создали множество ярких красивых мест и населили их персонажами.

История начинается с того, что вы оказываетесь в маленьком городке где-то неподалеку от Лас-Вегаса и вспоминаете о неудавшемся ограблении, которое пытались провернуть. Сначала все шло хорошо, но потом выяснилось, что вам не стоило доверять своему напарнику. Сперва он застрелил охранника, а потом на пару со своей любовницей забрал все деньги и оставил вас на обочине дороги всего с 500$ в кармане. Жизнь – поганая штука, однако...

Но тут вам улыбнулась удача в лице сексуальной девицы с чисто американским именем Лула, которая, как и вы, готова пойти на все, лишь бы вырваться из этой дыры. Пообщавшись с ней некоторое время, вы вспоминаете, что когда-то увлекались фото- и порнографией...



Чем особенно подкупает WET – так это отношением к американцам. Игру делали в Европе, поэтому города и жители США показаны со стороны, то есть немного карикатурно и в то же время безжалостно узнаваемо. Не все же янки подсмеиваться над старушкой Европой, как, скажем, в Broken Sword! Рисованные персонажи поражают глубиной характера, переданного в нескольких

штрихах. Чего, например, стоит владелец секс-шопа в провинциальном городке! Кажется, он только что сошел со страниц книги Стивена Кинга.

Конечно, игра не лишена и недостатков; тем не менее ее успех в стране, где она издана – в Германии – был огромен, а ее создатели настолько увлеклись, что до сих пор не могут остановиться. Они выпускают календари с портретами Лулы, скоро будет готов компьютерный тамагочи, где вместо инопланетянина или зверька вам предстоит ублажать все ту же требовательную блондинку...

Но это будет потом – а пока пустыня, солнце, грязноватый бассейн мотеля, девушка с платиновыми волосами и ФБР, которое дышит вам в затылок.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Инсталляция. Не падайте со стула... Игру делали в Европе, поэтому процедура инсталляции может вызвать у вас некоторое потрясение. Если вам вдруг скажут, что что-то не будет работает – смело идите дальше, скорее всего, обойдется. Файл setup.exe выполняет свои функции далеко не всегда, при попытке установить игру можно получить сообщение об ошибке. Это не опасно.

Интерфейс. Классический интуитивный, так что объяснений не потребуется. В то же время пропитан множеством мелких шероховатостей, которые могут поставить в тупик и надолго отбить веру в собственную интуицию. О них я и расскажу, не пытаясь открыть великих тайн относительно того, что такое сохранение и загрузка.

Интерфейс представлен классическим квестовым вариантом. Курсор имеет форму девушки и может быть активным и неактивным. Но мало активизировать курсор – надо еще позиционировать его так, чтобы под ним загорелась надпись предмета, опции или локейшена. В противном случае, за редким исключением (отдел планирования фильма, например), вы можете щелкать якобы активным курсором до судорог в пальце.

F1 – помощь. Вам расскажут, что можно делать на данном локейшене. Закавыка: никто не удосужится объяснить, что надо делать, поэтому, следуя всем рекомендациям подряд, можно изрядно попортить себе нервы. В первом эпизоде рекомендуется нажимать F1 везде – во-первых, это позволит разобраться в структуре игры, во-вторых, помощь представлена роликами, в которых полезные советы вам будет давать томно извивающаяся полуодетая девица – причем не рисованная, а самая настоящая (эй, эй, потише! Я имел в виду видео – а вы что подумали?!). Правда, с ее зубами строго противопоказано улыбаться, но это уже мелочи. Для особо восхитившихся в титрах есть ее электронный адрес. В остальных эпизодах на видео сэкономили, поэтому можете смело забыть про эту кнопку – и так ясно, что делать в банке или конторе по торговле недвижимостью.

F2 – главное меню.

Сохранение и загрузка. С одной стороны, многое в игре работает по случайному принципу, поэтому мастера Warlords сразу смекнут, насколько это выгодно. С другой, опция save-load всегда была самым мощным оружием игрока против компьютера. Вы удивитесь, узнав, как ловко его использует против вас WET. Подлость состоит в том, что некоторые денежные операции (когда вам кто-то должен, а не наоборот!) отчего-то в сохранениях не отражаются. Поэтому никогда не выходите из игры, не получив всего по векселям.

Оптимальный размер для видео – средний. Скорость игры выставляйте самую маленькую, когда что-либо делаете, и увеличивайте до предела, когда ждете. Ис-

пользовать средние значения практически бессмысленно. Опыт показывает, что рычажок принимает крайнее левое положение посредством щелчка в область назначения, а крайнее правое – посредством drag&drop. Делать наоборот лучше не пытаться. Мелочь, конечно, но незнание подобных деталей быстро отобьет у вас интерес к игре.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Первый эпизод. Городок в пустыне

Город. Общий план. Обратите внимание, что далеко не все места будут вам доступны с самого начала. Однако это не означает, что вам необходимо искать синий ключ от мельницы – как и в реальной жизни, большинство заведений города открывается с десяти часов.

Вы встаете в семь и ложитесь спать в двенадцать. Вы можете располагать остальным временем по своему усмотрению. Помимо вас столь же долго бодрствуют дистрибьютор, бандиты, открыты мотель и заведение Ма. Остальное придется ждать до десяти.

Иногда над городом летает нечто с крыльями. Его можно сбить курсором, который примет форму мишени. Если сбить его пять раз, то вы получите небольшую премию. Но она столь незначительна, что не имеет смысла тратить на это время, потому, покончив с этим, смело забудьте о карьере Робин Гуда. Встроенные игры носят в WET эпизодический характер и особого интереса не представляют.

Когда в город приедут агенты ФБР, вы увидите их машину на главной улице. К этому времени у вас должны быть фальшивые документы.

Вход в мотель. Бесполезное место, нечто вроде локальной карты, откуда вы можете попасть к владельцу мотеля или в свой номер, если его сняли. Сделайте это сразу же после начала игры. Вы можете нанять номер на неделю за 560$ или на день за 100$. Как видите, брать сразу на неделю выгоднее, но первоначально вы не сможете себе этого позволить – сперва необходимо приобрести оборудование для съемок. Однако как только у вас появится такая возможность, сразу же снимайте номер на неделю.

В самом конце эпизода, когда деньги потекут к вам рекой, хозяин мотеля начнет вести себя некрасиво – поднимет цену за номер почти втрое, угрожая в противном случае сообщить куда следует о вашем непристойном поведении в номере его мотеля.

Если вы не заплатили за следующий день, Лула вам об этом напомнит. Пропуская ее предупреждения мимо ушей, вы напрашиваетесь на неприятности – хозяин не просто вышвырнет вас на улицу, но и продаст все оборудование, что находилось в номере. Внести деньги можно только вечером, оптимальное время – около 19.00.

Комната. Это – ваша штаб-квартира, в которой вы снимаете свои произведения искусства. На кровати сидит Лула – можете пощелкать на ней мышью. Обязательно сделайте это прежде, чем начать съемку. В номере находится ваш чемодан, из которого вы вызываете игровое меню. Абсолютно бесполезная опция, которая постоянно попадается под руку при попытке приступить к работе.

Для начала съемок вам необходимо иметь фото- или видеокамеру, соответственно чистую пленку или кассету и осветительный прибор. Не имея чего-либо из этого списка, вы не сможете начать сеанс. Когда в ваше распоряжение попадет

камера, вы будете по умолчанию пользоваться ею, а не фотоаппаратом. Щелкать на треногу имеет смысл только для того, чтобы уточнить, сколько у вас чистых кассет или фотопленок. Всегда необходимо иметь несколько про запас, поскольку поздно вечером и рано утром магазин не работает, а вам не стоит зря терять время, которое можно использовать для съемок.

Для их начала щелкните на камеру. Вам предоставят возможность выбрать между фото- и видеоматериалами, а также дать название будущему шедевру. К счастью, по умолчанию некоторое название уже дается, поэтому вам не стоит особенно ломать над этим голову – в будущем вы еще успеете напридумывать разных названий. Готовые пленки расположены в правом нижнем углу экрана.

Лула работает на вас бесплатно, но далеко не всегда готова начать съемку. После сеанса она отдыхает несколько часов, в том числе и тогда, когда он был закончен поздно вечером и, казалось бы, можно было вдоволь выспаться ночью. Если Лула работает стриптизершей в баре, то она не сможет сниматься ни в свои рабочие часы, ни до них, если время на съемку превышает оставшееся.

Кроме того, Луле может захотеться игрушек. Их можно приобрести в соответствующем магазине. При этом не стоит жадничать – дешевкой Луле не угодишь. Время от времени блондинке приходит в голову светлая мысль сняться вместе с партнершей. Такие фильмы ценятся выше обыкновенных, но для найма дополнительной артистки придется выкладывать денежки. Вы не можете никого нанять заранее, до того, как Лула этого захочет. Кроме того, будьте готовы, что сразу после этого блондинка вновь потребует игрушку.

Все эти требования капризной красавицы могут изрядно наскучить, однако выполнять их вовсе необязательно – достаточно перезагрузиться чуть выше, и Лула вмиг забудет о своих неуемных притязаниях.

Магазин видеотоваров. Начинайте с фотоаппарата, осветительного прибора и нескольких пленок. Я выбирал самое дешевое, и у меня все прекрасно получилось. Менять впоследствии дешевую камеру на более дорогую нет никакого смысла. Когда «раскрутитесь», приобретайте видео и переключайтесь на фильмы. Здесь же вы сможете отправить пленки в проявку – это занимает 17 часов. Не забудьте, что кассеты проявлять не надо. Закрывается магазин в 20.00.

Дистрибьютор. Самый симпатичный обитатель города – работает круглые сутки и исправно платит наличными. Вы можете отдать ему фотографии или видеокассеты, которые у вас есть. Два варианта: либо вы продаете все права и получаете сразу много денег, либо отдаете их под процент, что гораздо выгоднее. На первом эпизоде нет ситуации, когда бы вам пришлось полностью продавать права – разве что в самом конце, дабы поскорее набрать требуемую для перехода на второй уровень сумму.

Иногда дистрибьютор может быть занят, поэтому

старайтесь как можно быстрее отдать ему готовые материалы. Даже если вы вручите ему свои творения поздно вечером, на следующее утро уже сможете получать проценты. Деньги приходят ежедневно в 7.00.

Бар. Здесь перед вами открывается сразу несколько возможностей.

Лула может наняться работать танцовщицей. При этом она будет получать 100$ ежедневно. Первоначально это чрезвычайно важно, поэтому сразу определите Лулу на работу. При этом выберите такие рабочие часы, чтобы в первый же день получить зарплату. Когда вы хоть немного раскрутите дела, немедленно снимайте Лулу с этой работы – она занимает слишком много времени, а его гораздо выгоднее использовать для съемок. Вы можете расторгнуть договор с хозяйкой бара только тогда, когда Лула выступает, что неудобно. Просто щелкните на блондинку, когда она находится на сцене.

Девушка за стойкой. Она готова поболтать, а когда Луле захочется сняться с партнершей – сможете нанять девицу для этой цели.

Делец. Он продает фальшивые документы – вы еще не забыли, что вас разыскивает ФБР? Поддельные бумаги стоят 8.000$. Как только вы приобретете их, пойдет отсчет наличных. Заработав 50.000$, вы перейдете на второй уровень. Не тяните – ФБР вычислит город, в котором вы находитесь, очень быстро.

Жертва. В баре обычно сидят несколько человек, которых можно пошантажировать. Сперва пусть Лула соблазнит одного из них, а вы запечатлейте эту процедуру на пленку. Потом отправьте шантажирующее письмо, приказав положить определенную сумму в туалете. Вы можете сами выбрать, сколько денег собираетесь потребовать, основываясь на финансовом положении выбранного человека. Лула не может участвовать в этом в то время, когда работает в баре. Письмо с угрозами будет идти один день – «зеленые» вырастут в туалете только назавтра.

Игрок. Еще одна встроенная игра – кости. Для начала вам необходимо иметь по крайней мере 1.500$. Вы бросаете кости первым. Это позволяет вам сделать ставку. Далее вы выбираете, сколько костей собираетесь бросить. После вас бросает ваш противник. Выигрывает тот, у кого выпало большее число шестерок на меньшем числе костей. То есть, если у вас одна шестерка, а у противника – две, то выигрывает он. Если у вас обоих выпало по одной шестерке, но вы бросали пять костей, а он – только три, все равно вы проиграли. Одержать победу удается очень редко, не спасает даже сохранение-перезагрузка. Получить хоть сколько-нибудь денег игрой в кости у вас не получится. Поучительно, однако.

Туалет. Не пытайтесь использовать его по прямому назначению – это вам не Larry. Во-первых, здесь можно подобрать конверт с деньгами, если вы предварительно кого-то шантажировали. Во-вторых, часто представляется возможность подкараулить какого-нибудь пьяницу, оглушить да и покопаться у него в карманах. Раз на раз не приходится, любители легкой наживы могут поперезапускаться, выбирая наиболее удачный вариант. Можно получить примерно от 30$ до 300$. Больше двух раз заниматься грабежом нельзя – арестуют и посадят в тюрьму. Та же участь ожидает вас и в том случае, если шантажируемый вами человек обратится в полицию – на входе в туалет и схватят. Опять-таки поучительно.

Заведение Ма. Расположено за горами в центральной части основного экрана (того, который дает обзор всего города). Чтобы найти это место, просто поводите немного курсором. Строго говоря, это бордель, но поскольку у вас есть более важные дела, вам стоит наведываться сюда только в том случае, если Лула захочет сниматься вместе с партнершей. На выбор вам предложат несколько кандида-

тур. Единственное различие между ними, которое должно вас интересовать, это сколько денег придется выложить. Однако тут вы можете раздобыть партнерш для Лулы гораздо дешевле, чем в городском баре, к тому же заведение Ма работает круглосуточно, что иногда немаловажно.

Полиция. Сюда вы как войдете, так и выйдете – делать тут нечего. Иначе обернется, ежели вас сюда приволокут – будете смотреть на женщину-шерифа из-за решетки. Впрочем, Лула и тут не оставит вас в беде и подскажет, что необходимо делать (щелкните на наручниках и хлысте). Попавшись раз, тут же завязывайте с криминалом. После третьего ареста вас передадут ФБР, и игра закончится. Вы можете пройти эпизод, ни разу не попав за решетку, но один раз все-таки это стоит сделать для полноты ощущений. Это как с наймом партнерши для Лулы – и невыгодно, и вполне можно избежать, но тогда вы не увидите соответствующий ролик.

Бандиты. Два красавчика тусуются на автостоянке и всегда готовы набить кому-нибудь физиономию, если вы хорошо заплатите. В ассортименте: побить хозяина мотеля, агентов ФБР или же отсрочить ваш арест местной полицией. Еще одна поучительная вещь – связываться с гангстерами невыгодно. Толку от них мало.

Ломбард. Здесь вы можете заложить добытые путем грабежа вещи или фото- и видеооборудование. Выкупать обратно тоже можно, но смысла в этом нет.

Секс-шоп. Здесь вы узнаете, что особым спросом на рынке пользуются порнофильмы. Здесь же можно приобрести игрушку для Лулы. Открыт до позднего вечера.

Агенты ФБР. Каждый день вечером вы будете слушать по телевизору о том, как продвигается расследование ограбления, которое вы совершили. В первый день ФБР еще ничего не удастся раскопать, однако уже на второй они нападут на след вашего сообщника по номерам банкнотов. Растяпу схватят на четвертый день, и тогда же властям станут известны ваши приметы. Далее найдут шофера, который довозил вас до Лас-Вегаса, а в конце недели в городок нагрянет ФБР. Если вы не хлопали ушами и обзавелись поддельными документами, вскоре в новостях объявят, что ФБР закрыло дело.

Советы

Первый эпизод игры – самый запутанный, поэтому стоит расписать последовательность действий. Заплатите в мотеле за один день, отправьте Лулу работать в баре. Можете ограбить в туалете двух пьяных, заложить полученные вещи. Приобретайте дешевые фотоматериалы. Потом займитесь шантажом – одного раза хватит. В каждую свободную минуту снимайте, проявляйте пленки и отдавайте дистрибьютору.

На следующий день вы найдете в туалете конверт с деньгами. Сразу же покупайте видео, сдавайте в ломбард фотоаппарат. Пусть Лула бросает работу в баре. Весь день проводите за съемками. Когда Лула отдыхает, бегайте за чистыми кассетами или к дистрибьютору. При первой же возможности платите за неделю вперед.

Потом вы без проблем сможете купить себе фальшивый паспорт и накопить необходимые для перехода на следующий уровень 50.000$. Однако вашим считается только то, что в кармане. Скажем, у вас 49.999$. На следующее утро вы, как обычно, получаете у дистрибьютора проценты с продаж. К тому времени они должны составлять около 10.000$. Так вы перейдете на второй уровень примерно

с 60.000$. Однако есть смысл подольше не брать денег у дистрибьютора, подождав, пока сумма вашей наличности достигнет 100.000$. Это сильно упростит вашу задачу на следующем этапе.

Второй эпизод. Киностудия

Теперь вы стали продюсером небольшой студии и собираетесь снимать фильмы. Для начала разберемся, куда можно наведаться в городе и что там следует делать, а потом перечислим, в каком порядке и каким образом развивать собственный бизнес. Заметьте, что теперь ваш рабочий день начинается в 9.00, а заканчивается в 20.00.

Торговец недвижимостью. Здесь вы можете арендовать или купить любое здание, которое потребуется для вашей киностудии. Купить выгоднее, так как не придется платить каждый день за аренду, но пока что вы не можете себе этого позволить. Арендуйте только те строения, которые вам действительно нужны – ниже я подробно распишу порядок.

Чтобы выйти на другой уровень, необходимо выкупить все здания. Но сделать это можно только спустя ровно месяц после начала аренды. Скорее всего, вы заработаете необходимые деньги гораздо раньше, но делать нечего – приходится ждать. Поскольку вы будете добавлять к своей студии новые отделы шаг за шагом, те, что окажутся последними, можно выкупить сразу. Либо записывайте на бумажку, какого числа арендовали то или иное здание, либо придется спустя месяц бегать к риэлтору каждое утро и проверять, нельзя ли где-нибудь отменить аренду и выкупить.

Небольшой глюк: выкупить домик Лулы вы не сможете. Но это не помешает вам закончить эпизод. Вам нужно только по одному экземпляру каждого здания, кроме киностудий – их три. Приобретая недвижимость, вы вправе оговорить возможность ее обратной продажи (вдруг вам срочно понадобятся доллары), но для этого надо выложить чуть побольше. Это абсолютно бесполезно – к тому времени вы будете купаться в деньгах.

Банк. Здесь можно и нужно хранить капитал – проценты начисляются ежедневно, и это ощутимо пополняет ваши карманы. Деньги должны вертеться: лучше вы лишний раз сбегаете в банк и снимете необходимую сумму, чем лишитесь процентов от оставленных в заднем кармане брюк долларов.

Щелкните на банкира, чтобы заняться вложениями. Правда, это возможно сделать не всегда – время от времени он принимает посетителей, и вам останется ждать. Левая кнопка – положить деньги. Заметьте, что по умолчанию вы кладете не только все, что у вас есть с собой, но еще сверх того сумму, которую предлагается взять в кредит, потолок которого – 70.000$. Если вы окажете банкиру услугу личного характера, то он увеличит эту сумму на 10 %. Правда, особого смысла в этом нет. Нажав правую кнопку, вы снимаете деньги со счета. По умолчанию – все, что есть. Процентная ставка колеблется ото дня ко дню (2–4 %).

Когда вы превысите свой кредит, вам об этом скажут и потребуют исправить положение в течение дня. Если вы этого не сделали, эпизод считается проигранным, даже если на следующее же утро к вам придут бешеные деньги. Все надо делать вовремя. Однако это не страшно – любые проблемы с наличкой без труда решит дистрибьютор.

Дистрибьютор. Как и его провинциальный коллега, покупает либо полностью все права (что принесет вам около 100.000$ на следующий же день), либо берет

лицензию на прокат фильма (по 2–3$ с копии каждую неделю). Можете попробовать поперезагружаться, пока не выпадет наиболее благоприятное предложение. Иногда он бывает занят. Заметьте, что права можно продать и на фильм, который еще не закончен, а только запущен в производство. В отличие от первого эпизода, бессмысленно отдавать лицензию и получать проценты с продажи – гораздо выгоднее продавать фильмы самому. Имеет смысл зайти сюда только один раз, когда ваш кредит будет почти превышен, а заняться продажей фильмов лично вы еще будете не в состоянии. Тогда уступите права на свой первый фильм, и это с головой покроет все издержки. Будьте внимательны – деньги придут только завтра, а если вы сохранились и вышли из игры до этого, то вообще не придут.

Секс-шоп. Здесь можно посмотреть на список наиболее популярных фильмов с тем, чтобы решить, кого из конкурентов лучше саботировать. Толку, правда, от этого мало. Здесь же вы можете приобрести реквизит для своих фильмов.

Проблема. Либо вы сразу арендуете реквизиторскую и приобретаете по несколько единиц товара каждого типа (тогда придется с самого начала выкладывать денежки за аренду), либо вы ждете, пока режиссер потребует чего-то определенного, бежите в магазин и покупаете лично. Деньги вроде целы, но мотаться туда-сюда очень докучно, опять-таки купленный товар негде хранить.

Как выбирать товары. В списке стоят разные малопонятные названия, но вверху указывается, о чем именно идет речь. В частности, вы встретитесь с теми вещами, которые собирали в Larry. В начале списка все смешано, но потом товары идут, классифицированные по типам, и можно без труда выбрать что подешевле. Если по ошибке вы купили резиновые ботинки вместо плюшевого медведя, вам деликатно на это намекнут.

Бандиты. Наши старые знакомые – и толку от них столько же.

Клиника красоты. Здесь можно поработать над внешностью актрис. Судя по тому, как часто они падают, сбитые прожектором, и ломают себе зубы во время поцелуев, вашим звездам это крайне необходимо. Однако на самом деле можете смело забыть про клинику красоты.

Ваш офис. Именно здесь вы начинаете эпизод. Офис вы не покупали и ничего не платите за аренду – он у вас просто есть. Окно – выход в город. Щелкнув напротив, вы попадете в свою киностудию, где пока пусто. С помощью компьютера на столе можно продавать фильмы – однако и для этого не время. Дверь в углу ведет в пристройку, созданную специально для Лулы – но блондинка тоже подождет.

Отдел персонала. Как видите, мы дошли до зданий. Первым делом арендуйте это, и пока что остановимся. В этом офисе должен сидеть режиссер по кастингу, но пока вы справитесь и сами. Здесь вам предложат сразу множество опций, но пока нас интересуют только две.

Необходимо дать объявления – в газету о найме персонала и в журналы о найме актеров.

Давайте по одному на каждую профессию. Требования, предъявляемые к кандидатам на участие в съемках: фигура и возможности должны быть только выше среднего, а опыт «работы» и обещаемая плата – ниже среднего. На первых порах вам удастся набрать таким образом несколько актрис и актеров. Вам дадут возможность поместить объявления отдельно для найма актеров и актрис, но имеет смысл ограничиться последними. Сэкономите деньги без каких бы то ни было проблем. Можете смело забыть про мужчин-актеров – они мистическим образом появятся у вас прямо во время съемок. Весь остальной персонал для киностудии следует набирать по принципу: хорошие способности – хорошая оплата.

Остается ждать. Не забудьте положить в банк деньги. Первоначально у вас будут сплошные убытки – смиритесь, дело окупается долго. Ответы на ваши объявления появятся только на следующий день и будут приходить в течение недели. Если за это время вы не укомплектовались (что более чем вероятно), помещайте новые, но только для тех профессий, представителей которых вы еще не наняли. Информация о пришедших письмах появляется в нижнем углу экрана вне зависимости от того, в каком месте вы находитесь. Вы не можете рассматривать одновременно более девяти заявок, поэтому придется нанимать всех, кто приходит – в противном случае новых заявок не поступит. Досадно, так как вы будете вынуждены платить зарплату тем, кому нечего делать.

Неплохо иметь девять актрис, десять режиссеров, три осветителя, три оператора и по одному специалисту на все остальные профессии. Обилие режиссеров объясняется тем, что эти ребята любят обижаться, когда им не дают требуемое, и увольняются без предупреждения. Поэтому всегда надо иметь запасного игрока. Впрочем, можно обойтись и двумя актрисами, одним режиссером, одним осветителем и одним оператором.

Если место уже занято, но пришло предложение от человека, который готов работать за меньшую плату, чем тот, кого вы уже наняли, смело выгоняйте жадину и берите девушку (парня) поскромнее. Так можно здорово сэкономить. Исключение только с актрисами – некоторым придется платить по 1.000$ в день. Есть, правда, примадонны, которые требуют все 4.000$ – гоните их в шею.

При найме актрисы режиссер по кастингу проверит их возможности, которые будут отражены в шкале слева (одно из трех значений). Стоит обратить внимание, что опытность и высокооплачиваемость старлетки не находятся в прямой связи с ее возможностями.

Здесь есть еще несколько опций. Самая важная из них – распределение ролей. Это необходимо проделывать всякий раз перед съемками. Также вы сможете посмотреть на список своего персонала и актеров – пригодится в первую очередь для того, чтобы определить, стоит ли брать нового претендента. Опция, позволяющая оценить затраты на фильм, полностью бесполезна.

Для того чтобы начать работу, вам необходимы: сценарист, помощник режиссера, дизайнер фильма, режиссер, оператор, осветитель и хотя бы две актрисы. Лула таковой почему-то не считается, но, к счастью, по-прежнему работает на вас бесплатно. Фактически к этому времени у вас будет набран почти весь штат. Наняв необходимое число персонала, арендуйте отдел планирования фильма, киностудию и пристройку для Лулы.

Отдел планирования фильма. Укажите сценаристу название фильма (набирается вручную) и предполагаемый сюжет (любой из списка – потом пойдете повто-

ряться по второму разу, а то и по третьему), после выберите с помощницей режиссера концепцию – семейное кино, эротика или порно – и поработайте над сюжетом. Это выразится в том, что вы будете щелкать на разные кадрики и тем самым определять длину будущего творения. За каждые 10 минут вам придется выложить этой троице 1.000$ – и это при том, что все получают ежедневное жалование. Чрезвычайно важно! Запускайте в производство фильмы длиной в 1 час 10 минут. Во-первых, вам не придется скроллировать кадры для добавления новых. Во-вторых, для фильма такого размера требуются всего день на монтаж и день на озвучивание, тогда как при добавлении всего 10 минут надо будет ждать уже не два, а целых четыре дня. Однако для того, чтобы раскрутить Лулу, стоит снимать особые персональные фильмы – очень длинные. Когда вы отдадите приказ завершить планирование, у вас грозно спросят, действительно ли вы хотите этого, ведь в таком случае хода назад уже не будет. Смело соглашайтесь – ничего страшного на самом деле не произойдет. К сожалению, вы не можете иметь в производстве более девяти фильмов; фактически же лучше не превышать лимит в восемь кинокартин.

Если щелкнуть на девушку-дизайнера и помощницу режиссера тогда, когда курсор стал активным, но никакой надписи не появилось, увидите кое-что другое.

Киностудия. Всего у вас их может быть три, но начинайте только с одной. Приобретите камеру и осветительный прибор (не выходите за рамки 1.000$), назначьте персонал. Появится меню выбора фильма – щелкните. Не забудьте высветить название того произведения, которым вы собираетесь заняться, в противном случае вы запустите самый первый фильм из тех, которыми вообще занимались в этом эпизоде.

Перед съемками режиссер скажет, сколько потребуется времени для создания фильма. На каждые 10 минут у него выходит день. Не слушайте старого дурака – за это время вполне можно снять все. То есть ежедневно у вас будет готово по картине на каждую студию. Однако если вы запускаете специальный фильм для Лулы, то тут спешить незачем.

К сожалению, когда вы прекратите аренду студии и выкупите ее, все текущие съемки в ней прекратятся и их придется начинать заново. Кроме того, надо будет снова покупать оборудование.

Режиссеры – самые доставучие ребята в игре, им всегда что-либо нужно. Во-первых, реквизит, об этом мы уже говорили. Во-вторых, постоянно возникают проблемы с актрисами. В конце концов приходишь к выводу, что гораздо проще было бы нанять парня, который держал бы этот чертов прожектор и не давал ему пришибать девиц. Но такая возможность в игре не предусмотрена, зато на выбор вам дадут несколько вариантов выхода из сложившейся ситуации: подождать час, пригрозить актрисе, дать ей премию (за что?!), уволить или снять с данного фильма. Раскидываться деньгами или временем глупо, так же как и выгонять с работы – потом придется помещать объявление о найме, а это и дорого, и докучно. Проще всего – снять актрису с данной роли. Учтите, что для проведения съемок нужны по крайней мере две старлетки. Элементарное решение: когда у актрисы возникают проблемы, вы снимаете ее с роли, а потом вновь берете на то же место. Все проблемы решаются мгновенно. Еще лучше брать на каждую картину по четыре-пять девушек, тогда вы сможете снимать их с ролей и не терять время на то, чтобы сразу же брать обратно; а когда останется только одна, отправляйтесь в отдел персонала и снова назначайте всех на съемки.

Комната Лулы. Как видите, блондинка не особенно довольна вашими успехами. В нижнем левом углу – показатели ее популярности. Верхний растет с организацией скандалов с участием Лулы. Нижний – при запуске в производство крупных фильмов в с нею в главной роли. Отношение девушки к вам напрямую зависит от ее популярности, однако необязательно доводить оба показателя до 100, чтобы победно закончить эпизод. В нижнем правом углу – две опции, которые позволят вам предложить Луле роль в фильме или же купить ей подарок. Последнее абсолютно лишнее. Как обычно, блондинка отказывается сниматься во всех фильмах подряд, требуя перерывов.

Уборщица. Единственная ваша служащая, не имеющая специального помещения для работы. Не имея уборщицы, вы будете вынуждены часто терять время для наведения порядка на студии силами остальных сотрудников.

Монтажная. Арендуется на следующий день после начала съемок. Вам необходимо нанять монтажницу и купить оборудование. Здесь, как и во многих других офисах, можно включить рабочий монитор и полюбоваться, что у вас получилось. Правда, почему-то всегда крутят одно и то же. Не забывайте отдавать указания о начале монтажа фильмов сразу же, как работа над ними в киностудии закончится.

Отдел звукозаписи. Арендуется на следующий день после монтажной. Здесь сидят композитор и дикторша. Единственный локейшен, где в фоновой озвучке ясно слышна немецкая речь. Необходимо приобрести оборудование, вручную отдавать указания о начале работы над только что смонтированными фильмами, а также определять, какого рода музыку вы хотели бы записать.

Права на первый фильм придется продать полностью; но когда закончите озвучивание второго – смело арендуйте следующие два здания и начинайте продажу фильмов.

Копировальная. Приобретите оборудование, наймите копировальщицу. Это самая лучшая девочка в игре – она все делает сама. Можете больше не наведываться в этот офис.

Склад. Оборудование не требуется. Сюда поступают заказы на фильмы. Об этом вы узнаете по надписи над крышей отдела. Увидеть ее можно только из окна с общим видом на киностудию. Принимайте все предложения. Новые заявки поступают каждый час, и к вечеру их поток постепенно иссякает. После организации скандалов спрос на ваши фильмы вырастает. Заказ, пришедший в 20.00, пропадает.

Будьте чрезвычайно внимательны! Во-первых, деньги приходят только на следующий день. Поэтому не выходите из игры, не доведя дела до следующего утра – в противном случае игра забудет обо всех совершенных накануне выгодных сделках. Во-вторых, по неясным причинам заявки начинают поступать только после того, как вы проживете день. Загрузившись с утра, вы сутки просидите без единого предложения. Поэтому сохранитесь как-нибудь вечером. Выходите из игры только после того, как наступит утро. Решив поиграть снова, загружайте не последнее сохранение, а то, особое вечернее. Прожив день, загружайтесь с того места, на котором закончили, и получайте заказы на фильмы. Чем больше дней вы сыграете подряд, тем больше заявок будет проступать.

Остальные здания арендуйте и приобретайте по мере возможности более-менее в произвольном порядке. Не забудьте про еще две киностудии.

Вход. Здесь ходит громила с автоматом – охранник. Не забудьте купить ему оружие. Если вход на киностудию никто не охраняет, вас могут саботировать конкуренты или ревнители нравственности устроят демонстрацию.

Реквизиторская. Здесь работают трое – менеджер по реквизиту, ассистент по реквизиту и декоратор. Арендовав это помещение, немедленно идите в магазин и приобретите по три экземпляра каждого вида товара. Тогда режиссеры не будут терзать вас требованиями. Можно также приобрести декорации, но это не обязательно.

Отдел маркетинга. Для того чтобы этот отдел начал работать, необходимо нанять специалиста по маркетингу и девушку на коммутаторе. Здесь вы можете запустить скандалы, в которых фигурировала бы Лула. Это повышает спрос на вашу продукцию и популярность блондинки как кинозвезды. Запущенный скандал прогремит не ранее, чем на следующий день. За организацию скандалов необходимо платить сразу же, как и при планировании фильма.

Комната отдыха. Здесь ваши сотрудники отдыхают. Также можно купить оборудование. Дополните свою студию этим зданием в самом конце эпизода, причем целесообразно сразу купить его.

Как и в прошлый раз, вашими считаются лишь наличные деньги. Поэтому вы можете еще долго округлять свое состояние, храня его в банке, а потом перейти на следующий этап с суммой, в несколько раз превышающей установленную по умолчанию (2 миллиона долларов). Однако для спокойной жизни на следующем этапе рекомендуется собрать миллионов 30.

Третий эпизод. Сеть магазинов

Поскольку дела на вашей киностудии идут отменно, настало время расширить лавочку и открыть магазины во всех крупных городах. Вы попадаете в контору риэлтора – но на этот раз совсем другого – и можете либо арендовать, либо сразу приобрести шикарный особняк, который теперь станет вашим офисом. Рекомендуется покупать сразу, если вы перешли на этот уровень с достаточным количеством денег.

Теперь ваш рабочий день вновь будет длиться до 24.00. Вы начинаете в Лос-Анджелесе. Обратите внимание на то, что карта относится именно к тому городу, в котором вы находитесь. Поэтому нельзя, например, из Лос-Анджелеса. проводить операции с филиалами в Майами.

Банк. Все, как и в предыдущем эпизоде. Различие состоит только в том, что на этот раз размер вашего кредита составляет 100.000$. Не забывайте класть деньги в банк, особенно, если отправитесь в аэропорт – вдруг не долетите.

Бандиты. Двух громил-мотоциклистов сменила брюнетка за столиком – но толку от нее все так же мало.

Торговец недвижимостью. Поскольку вы уже приобрели особняк, здесь можете только арендовать магазины. На выбор предложены четыре типа, отличающиеся размерами. Чем крупнее магазин, тем больше товарооборот. Помимо размера, предполагаемые филиалы отличаются местом – в пригороде, недалеко от центра или в центре. Денежки придется выкладывать сразу. В отличие от второго эпизода, вы не сможете сразу арендовать все, что захотите – свободных магазинов некоторых размеров может в данный момент не найтись.

Рекламное бюро. Для того чтобы люди приходили в ваши супермаркеты, необходимо проводить рекламную кампанию. Опыт показывает, что отменный результат дает сочетание рекламы в газетах и по телевидению.

Филиалы. На схематичном плане города вы увидите свои магазины, а также точки, где торгуют ваши конкуренты. Для того чтобы начать торговлю, необходимо набрать персонал и заполнить склады товарами. Если вы арендовали самый большой

супермаркет, то сможете представить в нем все возможные виды товаров, в противном случае придется от чего-то отказываться. На этот раз нет необходимости помещать объявления о найме персонала – достаточно указать предполагаемый уровень сервиса и количество служащих. Не жадничайте! Первый показатель должен быть не ниже 80 %, второй – не менее половины из возможных.

Не забудьте также проделать все эти операция со всеми своими магазинами, не пропустите какой-нибудь по оплошности, это приведет к печальным последствиям. В этом окне вы также сможете посмотреть на баланс каждого магазина и определить, приносит он доход или убытки. Первые несколько дней вы будете в крупном проигрыше, но довольно быстро денежки начнут к вам течь. К сожалению, вы сможете рассматривать баланс магазинов только в том городе, в котором находитесь. Поэтому гораздо эффективнее просматривать эти данные в своем офисе, правда, там они сгруппированы по городам. Если дела пойдут погано, несколько магазинов могут прогореть, но это не страшно.

Ваш офис. Первым делом разверните подарок, который вам приготовила Лула, и можете немного поиграть. Самое важное, что есть в кабинете – это опции, позволяющие вам следить за состоянием ваших дел. Их две, но наиболее полезна та, где указано, прибыль или расходы приносят филиалы в том или ином городе. Кроме того, в офисе вы можете указать, сколько вечеринок будете закатывать в год и насколько пышными они будут. Целесообразность их проведения вызывает сомнения, но если вы любите подобные удовольствия...

Поместье. В этом окне вы можете нанять прислугу, возвести на участке разные строения, а также купить самолет. Для того чтобы приобрести стальную птицу, необходимо сначала построить ангар и взлетную полосу. Важно как можно быстрее возвести частный аэропорт, поскольку городской работает из рук вон плохо. Начинайте строительные работы в первый же день.

Аэропорт. С чем вы намучаетесь – так это с полетом. Он длится один час, и цена билета прямо пропорциональна расстоянию до города, куда вы хотите попасть. Но на самом деле полет может занять целый день из-за разных забавных неполадок. Поэтому, открыв филиалы в нескольких соседних городах, целесообразно более не терять времени на полеты и подождать, пока не обзаведетесь собственным воздушным транспортом. Забавный глюк – прибыв в город, вы останавливаетесь в гостинице; точно так же вы поступите и вернувшись в Лос-Анджелес, хотя располагаете там шикарным особняком.

Вот и все, что необходимо знать, дабы построить свою Сексуальную Империю. Только помните, уважаемые игроманы: в России такими делами стоит заниматься исключительно дома, сидя перед компьютером. В реальной жизни это попахивает тюрьмой. Как говаривал Остап Бендер: «Будем чтить уголовный кодекс».

Денис Чекалов

X-COM: INTERCEPTOR

Разработчик	Microprose
Издатель	Microprose
Выход	август 1998 г.
Жанр	Космический симулятор + стратегия
Рейтиенг	★★★★★★★☆☆☆
Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 120 (рекомендуется 166)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта	SVGA, совместимая с DirectX. (3D-акселератор настоятельно рекомендуется)

В последнее время среди разработчиков компьютерных игр появилась мода скрещивать одни жанры с другими. Иногда это удается (BattleZone, например), но чаще всего – нет. Вот и новое творение Microprose, к сожалению, постигла эта печальная участь. Нельзя сказать, что игра не удалась совсем – в ней есть много интересного, но все это как-то получается частями и выглядит незакончено. До хорошего аркадного космического симулятора (Descent: Freespace, Wing Commander и др.) X-COM: Interceptor не дотянул, а стратегический элемент в нем очень слаб по сравнению с предыдущими частями сериала.

Кроме того, создается неприятное ощущение, что слишком многое в игре рассчитано только на режим Multiplayer (например, ракеты Doppelganger, которые против компьютера практически не действуют). В результате игра выглядит сыроватой и оставляет после себя несколько неприятное ощущение – все мы ждали от X-COM: Interceptor намного большего.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Итак, имеется некий сектор космоса, в котором расположены внеземные колонии могущественных корпораций. Ваша задача – обеспечить их надежную защиту от нападений злобных инопланетян, которые, ясное дело, тут как тут.

Положение, как всегда, осложняется тем, что инопланетяне обладают технологическим преимуществом. Придется снова все начинать с нуля – стоить базы, двигать науку, набирать войска (флот космических истребителей-перехватчиков)...

Ну а дальше ваша задача – обнаружить все базы инопланетян и уничтожить их, после чего игра закончится вашей бесповоротной победой.

БАЗЫ

Базы – вещь, совершенно необходимая для победы. Прежде всего на базах располагаются ангары, в них находятся перехватчики, при помощи которых вы и воюете. Тут же есть и склады, где хранится дополнительное оружие и боезапас к нему. На склады стекается и захваченное в боях инопланетное добро, которое потом можно изучить, использовать в своих целях или просто продать с немалой выгодой.

На базах имеются и специальные приемники для получения с Земли научной информации (подробнее см. раздел «Научные изыскания»).

Всего баз у вас может быть лишь восемь, что создает значительные трудности. Дело в том, что радиус «обзора» базы (зона, в пределах которой может быть обнаружен корабль инопланетян) достаточно невелик, и вы не сможете успешно контролировать весь возможный участок космоса с имеющихся восьми баз, если они расположены близко друг от друга. Вам придется ловчить – строить базы так, чтобы они просматривали как можно большее пространство. Однако это тоже непросто. Строить новые базы можно только в пределах «видимости» уже существующей базы. Зона видимости – это более светлый участок космоса, который вы сможете видеть вокруг существующей базы.

Но это ограничение можно обойти. Делается это так: строите одну базу (назовем ее Б) на самой границе видимости уже существующей (пусть будет А). Как только база Б построена, так сразу строите на границе ее видимости еще одну базу, В, а базу Б уничтожаете (продаете). Таким образом вы можете построить новую базу на любом удалении от основной, лишь бы денег хватило. Делать это имеет смысл ближе к середине игры, когда с деньгами у вас проблем уже не будет.

Важные замечания:

во-первых, пока новая база до конца не построена, за нее можете не волноваться – инопланетяне на нее не нападут;

во-вторых, на каждой новой базе в качестве защитных пушек автоматически устанавливаются самые совершенные образцы имеющегося у вас лучевого оружия.

ЧТО СТРОИТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ

Стройте приемники для получения информации с Земли (Downlink Modules) и склады (всего у вас должно быть не менее двух-трех складов). Далее добавляйте орудийные и/или ракетные башни и генераторы защитного поля. Далее – еще один ангар.

Зачем нужен дополнительный ангар? Когда у вас появятся новые типы боевых кораблей, вы захотите пересадить своих асов на них. Но если ангар у вас один, то места не хватит, и придется пожертвовать частью эскадрильи, продав пару кораблей, чтобы было куда ставить новые. Учитывая то, что новые корабли прибудут не сразу, а после некоторой задержки (вам необходимо еще купить их у корпораций и получить свой груз), вы можете оказаться в неприятной ситуации, когда противник в космическом бою сможет подавить вас за счет численного превосходства.

КАК ОБЕСПЕЧИТЬ ОБОРОНУ БАЗЫ

Постройте на ней минимум 5 орудийных башен и одну ракетную. Старайтесь,

чтобы установленное в башнях оружие было самым совершенным из имеющегося у вас на этот момент. Но при этом помните – ни в коем случае не продавайте все старые орудийные или ракетные башни для того, чтобы было куда установить новые. В этом случае на время строительства ваша база становится уязвимой.

Устанавливать орудийные башни нужно так, чтобы они простреливали обе полусферы обзора – верхнюю и нижнюю. Для этого часть пушек строится на верхних площадках кольца станции и «оси» (вертикального основания базы), а часть – на нижних площадках. Ракетные башни лучше всего строить на площадках «кольца» – пусть одна стоит сверху, а другая снизу.

ЧТО НЕ ИМЕЕТ СМЫСЛА СТРОИТЬ

Есть несколько модулей для базы, строить которые бесполезно, т. к. практической пользы от них очень мало.

Training Module – тут вы можете тренировать своих пилотов, чтобы их характеристики росли. Но процесс этот очень долгий и смысла особого не имеет, поскольку проще набрать сразу хороших пилотов (нужно вам их не так уж и много).

Medical Module – тут вы можете вылечить пилота, получившего ранение. Тоже бессмысленно, т. к. ранение залечивается само собой с течением времени. Да и бои всегда можно переиграть так, чтобы ранений ваши пилоты не получали.

Tractor Beam Module – совершенно бестолковая вещь. Сколько я их ни строил, а какой-нибудь пользы так и не смог извлечь.

ЭКОНОМИКА

Экономика, как известно, есть основа войны. Когда нет возможности штамповать войска и совершенствовать их, любой конфликт можно считать проигранным. Особенно конфликт с инопланетянами.

В X-com: Interceptor экономика весьма примитивна. Деньги вы зарабатываете тремя способами:

во-первых, продавая захваченное у инопланетян добро (включая и трупы несчастных пришельцев, которых ваши «ученые», недолго думая, препарировали в интересах всего прогрессивного человечества). Это самый доходный бизнес при условии, что вы установили на корабли своих напарников особые пушки – подробнее см. раздел «Война»;

во-вторых, получая регулярные дотации от корпораций, чьи колонии находятся под вашей защитой. Поначалу колонии расположены рядом с вашей первой базой (точнее, ваша первая база расположена рядом с колониями), но постепенно колонии станут расширяться и будут удаляться от вашей базы. Придется строить еще одну базу с таким расчетом, чтобы до любой колонии можно было долететь в кратчайшие сроки в случае нападения на нее инопланетян или пиратов. Чем больше пройдет времени, тем значительнее будет ущерб, нанесенный колонии и она вообще может погибнуть, после чего корпорация, которой принадлежала колония, свернет все свои дела (т. е. перестанет вам платить). Кроме защиты собственно колоний вам также надо защищать грузовые корабли. Как правило, на них нападают только пираты, но дела это не меняет – защищать надо, иначе вас ждут неприятности. Если вы будете справляться со своей работой хорошо, количество колоний начнет увеличиваться, а вместе с ними будет расти и денежное вознаграждение;

в-третьих, вы можете выполнять задания, которые будут вам предлагать корпорации. Например, вам предложат найти и уничтожить захваченный пиратами

грузовой корабль (подробнее о миссиях см. раздел «Война»). За выполнение заданий вам дадут денег. Впрочем, денег будет достаточно мало, так что этот способ добывания средств вас от материальных затруднений не спасет.

ВОЙНА

Как только чувствительные приборы на ваших базах или поселениях корпораций засекут корабли инопланетян/пиратов, вам необходимо выслать свою эскадрилью на перехват. Не медлите, ибо можете лишиться поселения или базы!

Для перехвата вам в большинстве случаев надо просто дать утвердительный ответ на автоматическое предложение компьютера, появляющееся всякий раз при появлении новой группы врагов. Но если кораблей для задания у вас не хватает (например, они уже все вылетели на другие задания), то для перехвата инопланетян впоследствии (когда освободятся корабли) вам придется «наводить» эскадрилью на цель вручную.

Для этого выберите опцию «Launch Mission» и пошлите эскадрилью в точку, выделенную красными скобками. Если враги атакуют поселение корпорации внутри звездной системы, то выберите звезду (отмеченную красным), щелкните на Zoom Map (в левом верхнем углу экрана) и переведите рычажок в крайнее верхнее положение. Вы увидите карту выбранной вами звездной системы, а на ней – все планеты, вращающиеся вокруг звезды. Рядом с планетами есть точки (маленькие такие, почти незаметные) – это колонии корпораций. Выберите ту, которая отмечена красным, и щелкните на ней. Все, ваша эскадрилья в пути.

Во время самого боя ваша задача – всех врагов или перебить, или вывести из строя (при помощи Tachyon pulser). Чтобы попасть во врага, совместите прицел с его кораблем. Если вы выбрали в качестве оружия ракеты, то вокруг прицела начнет появляться пунктирная линия – знак работы системы захвата цели. Как только она окружит прицел полностью, можете пускать ракету – она будет автоматически преследовать цель. Если же вы выпустите ракету раньше, то она полетит по прямой и противник легко от нее уклонится.

Лучше всего противника атаковать на коротком расстоянии – для этого приблизьтесь к нему и нажмите клавишу сравнивания скорости с целью. Теперь вы и враг летите с одинаковой скоростью, отчего вам удобнее будет держаться на хвосте врага.

Есть у вашего истребителя и дополнительные двигатели (ускорители). Их применение резко повышает вашу скорость, но помните – при этом тратится запас энергии, которой питаются ваши пушки. Может получиться, что, догнав противника, вы не сможете по нему стрелять...

Настоятельно рекомендую перед началом боев в нормальной игре несколько раз воспользоваться Combat Simulator в главном меню игры – там вы сможете освоиться с управлением.

ПИЛОТЫ

При выборе пилотов внимательно смотрите на их характеристики.

Главными для вас являются следующие ниже.

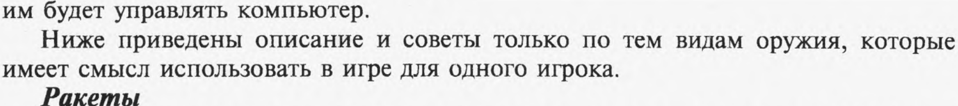
Агрессивность – чем агрессивней пилот, тем дольше он будет преследовать и стрелять по противнику. Допустим, начался бой и вы приказали своим ведомым атаковать конкретную цель. Более агрессивный пилот будет долго стрелять по ней, а менее агрессивный сделает пару-другую залпов да и отстанет, пока вы не

повторите приказ атаковать. Конечно, стрелять по случайно попавшему в поле видимости противнику будут все пилоты, но вот количество сделанных выстрелов будет определять именно агрессивность ваших подопечных.

Точность стрельбы – ну, тут все ясно.

Мастерство пилотажа – чем оно выше, тем сложнее противнику будет отрваться от преследующего его вашего помощника.

Пси-сила – от нее зависит количество вреда, наносимого противнику выстрелами пси-оружия, если таковое установлено на ваших кораблях, и одновременно понижается количество вреда, наносимого вашим кораблям пси-оружием врагов. В принципе, эта характеристика не очень важна на легких и средних уровнях сложности игры.



КОРАБЛИ

Всегда старайтесь иметь самые совершенные корабли и всегда вылетать на задание полной эскадрильей – пятью кораблями.

ОРУЖИЕ

Выбор оружия, устанавливаемого на конкретный корабль, зависит в первую очередь от того, будете вы сражаться с инопланетянами на этом корабле или им будет управлять компьютер.

Ниже приведены описание и советы только по тем видам оружия, которые имеет смысл использовать в игре для одного игрока.

Ракеты

На корабли своих напарников всегда ставьте самые дешевые ракеты X-Winder, котрые доступны вам с самого начала. Почему? А потому, что палят ими ваши парни во время боя почти постоянно, не особо заботясь о том, стоит это делать или нет. Из-за этого запас ракет на складе быстро истощается, и приходится покупать новые. Расходы... Конечно, когда денег у вас будет много, можете начать ставить вашим парням и более солидные ракеты типа Elerium Torpedo или Enveloping Fusion Torpedo. Рассмотрим ракетное оружие чуть подробнее.

X-Winder – дешево и сердито. В принципе, эти ракеты способны справиться с любым инопланетянином, и вам их вполне хватит.

Fusion «Base Buster» Missile – эти ракеты есть смысл применять только при уничтожении баз инопланетян. Летят они медленно, маневренность у них слабая, зато ударная сила – еще та.

Elerium Torpedo – более мощная ракета, чем X-Winder, но и более дорогая. Не рекомендую давать ее вашим парням на начальном этапе. А вот когда денег у вас станет много, тогда ставьте.

Enveloping Fusion Torpedo – мощная ракета, которая поражает все четыре части защитного поля противника. Вещь как раз для вас, а вот напарникам ее не давайте. Слишком уж расточительно.

Passive Cloaking Torpedo – интересная штука. После выстрела исчезает (маскируется) и ждет, когда мимо нее пролетит враг, после чего садится ему «на хвост». Лучший способ ее применять таков: как только противник пойдет на вас в лобо-

вую атаку, не пытайтесь свернуть в сторону, а задействуйте систему наведения ракеты. В самый последний момент (находясь почти нос к носу с врагом) пускайте ракету и тут же отворачивайте в сторону. Противник пролетит мимо вас, Cloaking Torpedo прицепится к нему и... В остальных случаях пускать эту ракету нецелесообразно – у нее недостаточно высокая маневренность и противник, как правило, благополучно уворачивается от нее. Вдобавок к этому, применять Cloaking Torpedo вы можете только имея на корабле систему наведения Advanced Autonomous System.

Doppelganger Missile – эта ракета делает голографические копии вашего корабля, что, по идее, должно сбивать противника с толку. Честно сказать, я что-то этого не заметил – как стреляли по мне до применения этой штуки, так и продолжали стрелять после применения.

Орудия

На самом деле в игре есть всего только четыре по-настоящему эффективные пушки.

Gatling Laser – скорострельный лазер, вы можете получить его после изучения лазерного оружия. Стреляет быстро, энергии тратит мало. На начальный период – идеальное оружие.

Tachyon Pulser – «золотой мешок», очень эффективное и, по большому счету, самое нужное вам в течение большей части игры. Оно не уничтожает корабли инопланетян/пиратов, а только выводит их из строя, после чего вам достается все добро, имевшееся на корабле – пушки, ракеты, оборудование. Все это можно потом продать.

Tracer Cannon – пушка, стреляющая непрерывным потоком лучей. При точном наведении за пару секунд можно взорвать любого врага. Но энергию эта пушка жрет бешеными темпами. Имеет смысл давать эту пушку вашим напарникам, они стреляют из нее весьма точно. К сожалению, использовать Tracer Cannon вы можете только после того, как оснастите свои корабли системой наведения Emission Targeting System.

Tracking Tracer Cannon – это пушка лично для вас. Стреляет непрерывным потоком лучей, энергию жрет за милую душу, достает врагов только на коротком расстоянии. Но... Эта штука наводится автоматически. Стоит только врагу оказаться в поле вашего зрения и на расстоянии действия пушки, нажимайте клавишу выстрела. Пушка абсолютно точно поразит его, даже если перекрестие прицела не совмещено с противником. Очень эффективная штука при борьбе с быстрыми врагами. Использовать Tracking Tracer Cannon вы можете только после того, как оснастите свои корабли системой наведения Advanced Autonomous System. Не ставьте эту пушку на корабли ваших напарников – они предпочитают атаковать противника с дистанции, из-за чего пушка не срабатывает.

Оборудование

Броня и генераторы защитного поля – тут все ясно (чем они совершеннее, тем лучше).

Tractor Beam – по идее, эта штука должна действовать так же, как в игре Tie Fighter от компании LucasArts (т. е. тормозить корабль противника, чтобы по нему было удобнее целиться). В X-COM: Interceptor тянущий луч только немного уменьшает маневренность цели (прицелится становится несколько проще, но не намного), никак не влияя на скорость врага. Хотя наведение осуществляется автоматически (стоит только выбрать цель и включить оружие), действует тянущий

луч только вблизи. Кроме этого, вы не можете стрелять из энергетических пушек. Так что ценность луча минимальна.

Cloaking Device – на некоторое время делает вас невидимым. При этом враги в вас не стреляют, но и вы не можете по ним стрелять. Однако система наведения ракет действует. Благодаря этому имеет смысл использовать устройство при атаке базы инопланетян: сразу станьте невидимы, прицельтесь в базу, выключите устройство, выпустите ракеты и снова станьте невидимы. Таким образом вы сведете вероятность попадания в вас врагами к минимуму (ведь когда вы наводите ракеты на неподвижную базу, ваш курс тоже неизменен, и вы – легкая мишень, особенно, если врагов много).

КАК ЗАХВАТИТЬ КОРАБЛЬ ИНОПЛАНЕТЯН

Для этого вам придется сначала разработать другую технологию – пушки Tachyon Pulser (их надо предварительно получить в виде трофеев от инопланетян). Поставьте эти пушки на все ваши корабли – и дело в шляпе. Корабли инопланетян окажутся выведенными из строя, после чего их автоматически отправят на вашу базу.

БОРЬБА С КОРАБЛЯМИ-НЕВИДИМКАМИ

Самый неприятный бой. Корабли-невидимки (Shade Fighter) встречаются только в составе эскадры вместе с другими кораблями инопланетян. Ваша задача – сначала перебить все «нормальные» корабли врагов, напуская всех ваших парней на одного. Только когда невидимка останется один, принимайтесь за него – иначе это тварь будет периодически исчезать, а ваши тупоголовые помощники вместо того, чтобы поджидать его, переключатся на видимых противников. А потом невидимка неожиданно вынырнет и как начнет поджаривать вас своими Tracer Cannons...

ЗАЩИТА ТРАНСПОРТА/КОЛОНИИ

При защите транспортника не давайте вашим людям команды атаковать конкретную цель, если врагов много. Лучше пусть каждый ваш подопечный займется отдельной целью, что помешает противнику стрелять по транспортнику. Помните – как только транспортник уйдет в гиперпространство, вы победили. Так что ваша задача в подобных случаях – просто тянуть время.

АТАКА НА БАЗУ ИНОПЛАНЕТЯН

Тут все просто – примените Cloaking Device, подлетите к базе поближе, хорошо прицельтесь и разнесите ее мощными ракетами (Fusion «Base Buster» Missile). А потом помогите помощникам разделаться с врагами, благо теперь пушки базы уже не смогут вам угрожать. Если же видите, что врагов чересчур много, просто отступите, задание-то все равно выполнено.

НАУЧНЫЕ ИЗЫСКАНИЯ

В X-Com: Interceptor модель развития науки принципиально не отличается от аналогичных моделей в предыдущих частях игры.

Изначально у вас есть несколько незначительных технологий, которые вы можете изучить. Далее ваша задача – захватывать оружие и корабли инопланетян, изучать свои трофеи и таким образом получать доступ к новым технологиям.

Вся наука развивается на Земле, до вас же последние достижения человеческой мысли доходят в виде технологий, которые вы «скачиваете» с Земли по своеобразному модему (называется он Downlink Module). Скорость развития науки, таким образом, зависит исключительно от скорости связи. Скорость связи, в свою очередь, зависит от количества модемов, качающих в данный момент конкретную технологию, и их качества. На каждой базе у вас может быть не более трех модемов. Причем учтите – если вы начали качать какую-нибудь технологию модемами одной базы, то подключить к этому делу модемы на другой базе (для ускорения процесса) нельзя.

Что же касается качества, то поначалу модемы у вас, естественно, «дохлые». Однако немного погодя у вас появится возможность усовершенствовать их, что повысит скорость связи.

Впрочем, появится у вас эта возможность слишком поздно – к тому времени вы уже успеете отстроить с полдюжины баз, на каждой из которых будет по три модема...

Ну и последнее – после того, как вы скачали с Земли ту или иную технологию, можно заказать новое оружие/оборудование/корабль у корпораций, поселения которых защищаете. Нужная вам вещь будет в кратчайшие сроки изготовлена и прислана на вашу базу на грузовом корабле.

КАК ПОЛУЧИТЬ НОВЫЕ ВИДЫ КОРАБЛЕЙ

В принципе, новые виды перехватчиков будут отличаться от того, что у вас есть изначально, только количеством ячеек для установки вооружения и оборудования. Тем не менее, всегда хорошо, когда у вас есть самая передовая техника.

Для того чтобы разработать технологию производства новых боевых кораблей, вам необходимо захватить несколько кораблей инопланетян в целости и сохранности. Как это сделать – см. раздел «Война». Когда на Земле проанализируют корабли инопланетян, вы сможете «скачать» чертежи новых типов перехватчиков и заказать их изготовление у корпораций, чьи колонии вы защищаете.

СТРАТЕГИЯ

Итак, поначалу не спешите строить новые базы, на первых порах одной эскадрильи из пяти перехватчиков вполне хватит для защиты поселений. Когда денег у вас станет достаточно (миллионов эдак 20–25), принимайтесь за новые базы. Помните – построив базу, тут же позаботьтесь о ее надежной защите. Далее постройте на базе Downlink Modules и начинайте развивать науку усиленными темпами.

Пилотов набирайте только хороших, за количеством не гонитесь. Можно, конечно, послать слабенького пилота тренироваться в Training Module, но пока он достигнет приличного уровня, столько времени пройдет...

Как только в ваших руках окажется Tachyon Pulser, сразу же его изучите и поставьте на ваши корабли. Далее захватите все виды инопланетных кораблей, изучите их и получите доступ к новым типам перехватчиков. Проведите переоснащение всех ваших эскадрилий.

Когда денег станет совсем много, накупите автоматических зондов (Probes) и разошлите их во все стороны так, чтобы разведать обстановку вокруг ваших баз. Как только засечете базу инопланетян, сразу же ее уничтожайте.

Вскоре вы сможете перехватить и расшифровать (изучить) секретные послания инопланетян. Благодаря им вы в конце концов сможете добраться до основных баз инопланетян и покончить с их владычеством.

НЕКОТОРЫЕ ХИТРОСТИ И СОВЕТЫ

ПИРАТЫ

Как правило, в районе с наибольшей концентрацией колоний корпораций рано или поздно появляется пиратская база. Косвенным признаком ее наличия станут участившиеся атаки пиратами грузовых кораблей и поселений. Обнаружить базу относительно просто – отправьте хотя бы один ваш корабль прогуляться рядом с подвергшимися нападению колониями. Через некоторое время компьютер сообщит, что база пиратов обнаружена, и она появится на карте. Возможно, вам придется затратить на поиски базы приличное время, однако такое происходит довольно редко – обычно база обнаруживается быстро. Кстати, иногда вам даже не придется высылать корабли – базу пиратов обнаружит один из грузовых кораблей корпораций, случайно оказавшийся рядом с ней. Для поисков пиратской базы можно использовать и автоматические зонды, если у вас много денег – просто разошлите их ко всем близлежащим звездам. Рано или поздно база пиратов окажется в зоне «видимости» одного из зондов.

Пока база пиратов существует, вам весьма часто придется защищать колонии и транспорты от налетов космических разбойников. Стоит же вам уничтожить базу, как частота налетов резко пойдет на убыль, а иногда пираты исчезнут совсем. Но я вам не советую это делать. Почему? Дело в том, что пираты вам очень полезны. Судите сами: уровень денежных выплат вам от корпораций напрямую зависит от вашего рейтинга. Ваш рейтинг напрямую зависит от количества удачно проведенных боев (т. е. тех случаев, когда вам удалось спасти грузовой корабль или колонию). Поэтому вам выгодно, чтобы на поселения и корабли корпораций нападали часто, но слабыми силами. Пиратские корабли немногочисленны (на колонию нападает за раз от силы штук 4–5, да и то когда вы играете на высоком уровне сложности) и вооружены не самым лучшим образом. Следовательно, эскадрилье из пяти ваших перехватчиков не составит особых проблем сладить с ними. А значит, будут у вас и трофеи (которые можно продать), и рейтинг.

Впрочем, когда ваш рейтинг станет очень высоким, а вылетать на новые задания станет несколько скучно, с пиратами можно и покончить.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Время от времени корпорации будут давать вам задания. Задания просты и не потребуют от вас особого напряжения мозгов. Как правило, вас будут просить или разведать обстановку в какой-нибудь звездной системе, или очистить звездную систему от присутствия инопланетян. В обоих случаях предстоит бой, но несложный – врагов не будет больше обычного.

Единственная сложность при выполнении задания возникает тогда, когда вас попросят уничтожить «бешеный» транспортник, захваченный пиратами. Сам транспортник вам особо искать не придется – через некоторое время после того, как вы дадите согласие на задание, датчики засекут кучку пиратов. Как только вы ее перехватите, то увидите среди кораблей и транспортник. Вот тут-то вас и поджидает сюрприз. При вашем приближении пираты вступят в бой, а сам транспортник попытается «сделать ноги». Если ему удастся уйти в гиперпространство, то задание будет провалено вне зависимости от того, победите вы оставшихся пиратов или нет. Поэтому действуйте так: напарников отправьте всей кучей убивать какого-нибудь пирата, а сами на полной скорости летите к грузовику и стреляйте по нему из пушек и ракетами. Если вы будете действовать быстро, то успеете его уничтожить. Ну а потом принимайтесь за остальных пиратов.

Андрей Шаповалов

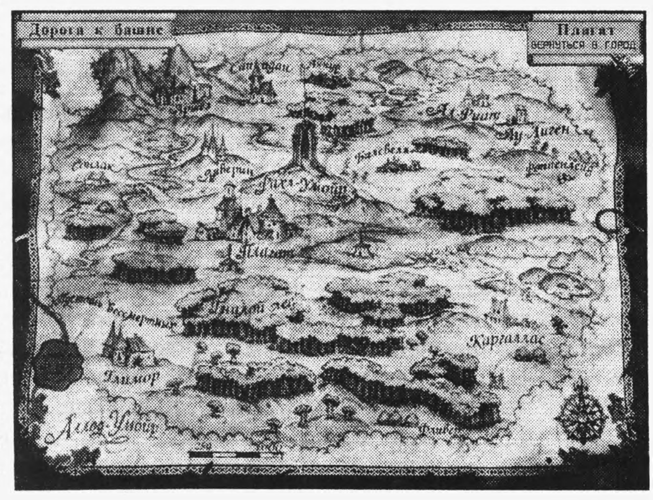
АЛЛОДЫ: Печать Тайны

Разработчик	Nival Entertainment
Издатели	1C / Buka Entertainment
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	RPG / тактическая RTS
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95.
Процессор	Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166).
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб).

В середине апреля вышли «Аллоды», столь ожидаемое отечественными любителями ролевых (и просто хороших) игр творение российской компании «Нивал». Какие идеи принесла с собой «Печать Тайны»? На мой взгляд, главное достоинство игры заключается в новом, немного непривычном взгляде на игровой процесс. Удачно совместить элементы двух таких разных жанров как ролевая игра и стратегия в реальном времени невероятно сложно, но мне кажется, что умельцам из «Нивала» это удалось. А это значит, что все мы получили особую, ни на что не похожую игру. Встречайте, «Аллоды» идут.

Повествование об истории мира «Аллодов» будет небольшим, благо про сюжетную линию написано немало... Итак, некогда прекрасный фэнтезийный мир оказался разбитым на кусочки из-за разрушительной силы попавшего в него метеорита. На этом неприятности не кончились – сохранившиеся островки земли оказались выбиты в другую реальность, в мир астрала. Вскоре эта субстанция начала разъедать то немногое, что осталось от планеты. Мудрейшие Великие маги плохо знали малоизученную сферу астрала, но, в конце концов, они нашли способ, останавливающий процесс распада. Теперь каждый остров не исчезает лишь благодаря сложному колдовству, творимому в источнике держащей их силы – в таинственных башнях магов. Однако теперь Великие стали заложниками своих островов, ибо, покинув башню, они теряли власть над своим владением. В этом мире островов, расположенных в огромном океане астрала, и начинаются приключения созданного вами персонажа и тройки его соратников. Если вы хотите узнать подробнос-



ти сюжетной концепции «Аллодов», то прочтите «Официальные документы», уже имеющиеся у героя в самом начале игры.

ОБЩИЕ НАСТАВЛЕНИЯ НАЧИНАЮЩИМ ВОЕВОДАМ

Начнем с начала всех начал. То есть с процесса создания олицетворяющего вас героя. Советую выбрать воина-мужчину с первичными способностями во владении мечом. Что касается характеристик персонажа, то их лучше не трогать – с самого начала вам предоставлен оптимальный вариант. Это вам не «Даггерфол», где заранее созданные классы ничего, кроме смеха, вызвать не могли.

ОРУЖИЕ

В ходе игры из всех видов вооружения игроману потребуется только меч и луки/арбалеты. Дубины, отличаясь дешевизной, имеют посредственные показатели урона и атаки. К тому же тролли получают только половину ущерба от удара дубиной.

Даваемое копьем преимущество в обороне ничтожно мало и никак не компенсирует отрицательные стороны данного вида оружия.

Топор – сравнительно неплохой вариант, но длительный интервал между атаками несколько портит впечатление от его достоинств. Лук идеален против летающих тварей (драконов и летучих мышей) и неплох против сильных монстров-одиночек. Старайтесь, чтобы лучники сохраняли строй и не участвовали в ближнем бою.

Плюсы меча как оружия заключаются в его точности, быстроте и распространенности на Умойре. Можно выделить три типа мечей: кинжалы, мечи, двуручники. Долгий рассказ о кинжалах бесполезен: вы забудете про их существование после первых десяти миссий (а может, и раньше) ввиду их полной никчемности. Отмечу лишь, что в «Аллодах» маг не может пользоваться кинжалом (горячий привет AD&D). С двумя другими типами мечей дело обстоит не так просто. Полуторный меч оставляет свободной вторую руку, на которую можно «нацепить» щит, в то время как двуручный меч лишает вас такой возможности, при этом превосходя своего более легкого собрата общим уровнем урона.

Лично я предпочитаю иметь защиту послабее, в компенсацию получив более «вредоносную» атаку.

МАГИ И МАГИЯ

Плавно переходим к магам. Правило номер один: выньте посох из рук мага, тогда тот не будет отвлекаться на врагов, его не надо будет отводить в сторону, чтобы он лечил воинов. Да, и не забудьте залезть в опции игры, дабы поставить режим автолечения на «Часто». Впрочем, в конце игры посох с «Каменным проклятьем» лучше магу дать. Очень хорошая вещица. Так сказать, выбор профессионала. Правило номер два: маг без поддержки воина так же слаб и беспомощен, как последний без помощи волшебника. Составляйте связки; комбинируйте оба класса так, чтобы слабости одного персонажа компенсировались сильными сторонами другого.

Типичный пример: никудышный в бою маг прячется за спиной защищающего его воина, но в тоже время подлечивает раны напарника.

Раз уж мы заговорили о магическом, то дам еще один ценный (как мне кажется) совет: не покупайте свитки и зелья. Никогда. В ходе игры вы не найдете ни одного свитка – лишнее доказательство их бесполезности. Магические книги на-

до покупать с умом. Простите, но «Управление духом» или «Радужная молния» никак не должны стоить миллион золотых; ну не оправдывают они такую высокую цену. Можно порекомендовать покупку книги с «Огненным шаром». «Огненный вал» вы получите довольно рано. Чтобы осилить миссию «Клан драконов», желательно располагать полным набором каменных заклятий. Из водных лучшим является «Ядовитое облако» – обязательно найдите или прикупите в лавке. Сфера воздуха менее полезна, однако «Невидимость» немного подсобит в прохождении даже самых сложных этапов.

Затраты на магов заключаются лишь в покупке книжек с заклинаниями; всякие тюбетейки и одеяния им нужны как собаке пятая нога. Поверьте, если до них добежит огр, то никакая зачарованная эльфийская накидка за миллион золотых магу не поможет. Спасение ищите в быстрых ногах, в «Телепорте» и в «Каменном проклятье».

Теперь о наемниках. В прохождении специально обговаривается, когда их помощь будет критически важной для выполнения задания. Однако вопрос – брать или не брать наемников – нужно решать в каждом конкретном случае самостоятельно, я могу лишь давать общие рекомендации. Хотя плата за услуги наемников постепенно растет (как и их профессиональный уровень), она все же остается сравнительно невысокой.

МОНСТРЫ

У каждой твари в мире «Аллодов» есть свои слабые и сильные стороны. Старайтесь узнать о них как можно раньше для того, чтобы сражения с противниками приносили радость и удовольствие. Например, все виды орков имеют нулевое сопротивление к магии огня, гоблины – к магии воздуха. Черепахи и белки очень плохо переносят водные заклятья. О борьбе с драконами расскажу попозже. Что еще? Используйте медлительность черепах, неповоротливость троллей, большой интервал между атаками у людоеда.... Таких примеров – хоть отбавляй, и каждый из них поможет вам сделать еще один шажок к общей победе над Врагом.

ЛАВКА. ШКОЛА МАГИИ И ИСКУССТВА БОЯ

Во-первых, никогда не упражняйтесь в овладении навыками в Плагате. Это стоит уйму денег, а зачем вам их платить, если в течение миссии навыки улучшаются бесплатно? Очень хорошо тренироваться на тролле, особенно если тот успевает восстанавливать здоровье. Любопытная деталь – за двадцать минут беспрерывного упражнения в окаменении орка маг Фергард повысил свои способности в магии земли почти в два раза (с 53 ед. до максимума в 100 ед.). А уж про воина я и не говорю (с 68 до 96). Можете повторить мой эксперимент. О плагатской лавке разговор особый. Разнообразие всего и вся просто поражает. Как результат, выбор нового оружия (амулета, доспеха) – занятие, требующее вдумчивости и усидчивости. В этих условиях бессмертная фраза «Лучше меньше (заплатить), да лучше (вещь получить)» приобретает новый смысл. Учтите, что самая дорогая вещь не всегда является самой лучшей.

Разумеется, более дорогой материал обладает более высокими характеристиками, чем дешевый, но он в то же время он не гарантирует «крутости» произведенной из него вещи. Очень многое зависит от наложенных на предмет заклятий, те есть способности материала содержать в себе заклятия (спеллы) определенной силы. Это так называемая «magic capacity», определяющая максимальную силу магии, которую чисто физически можно «засунуть» в вещь.

Зачем вам все это нужно знать? Да затем, что ваш кристаллический двуручник (самый мощный меч в игре) по определению не сможет содержать в себе «Каменное проклятие» (второе по полезности заклятие в «Аллодах»). Делайте выводы.

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

В тактическом плане можно выделить три наиболее эффективных трюка. Первый («кузнечик») заключается в том, что маг телепортируется рядом с врагом, кастует на него что-нибудь помощнее и, пока тот не опомнился, пользуется телепортом, чтобы попасть в безопасное место или исчезнуть из поля зрения противника. Тактика номер два («диверсант») – невидимый волшебник подбирается поближе к врагам, медленно выпускает на них «Ядовитое облако», быстро произносит на себе еще одно заклинание «Невидимость» и стоит да радуется, наблюдая, как медленно умирают отравленные им противники. Для третьего трюка («удар в темноту») необходим большой обзор местности и знание «Огненного шара» или «Камнепада»: то есть двух заклинаний с наибольшей дистанцией. При этом обстреливаемый издалека противник до вас не достает и, зачастую не видя мага, спокойно стоит на месте. Можно бить вслепую каким-нибудь заклятием с широким радиусом действия (с тем, чтобы обязательно «накрыть» им врагов), зная лишь примерное расположение сил противника. «Удар в темноту» в особенности ценен в последней дополнительной миссии.

Лучше всего передвигаться «в боевой готовности» (все просто – нажимаете клавишу S и показываете юниту, куда нужно идти). В этом режиме герои и наемники автоматически атакуют всех врагов, оказавшихся в поле зрения. Если просто послать куда-нибудь персонаж, то он будет мужественно шагать до цели, не обращая внимания на противников, их удары и свою смерть. В таких случаях как можно быстрее остановите его... Есть другой вариант «полубага». Например, вы видите, что лучница вроде бы стоит на месте. По всем правилам, во время боя она должна методично посылать стрелу за стрелой в отряд диких гоблинов. Ан нет, она просто смотрит на врагов, занимаясь ничегонеделаньем. Все правильно: лучница выполняет приказ идти, однако не может сдвинуться с места из-за перегородивших проход воинов. Радикально решит проблему только команда «стоп».

О МИССИЯХ

К каждой (за исключением первых двух) сюжетной миссии прилагается одна дополнительная. Так вот, сначала проходите дополнительную миссию, а уж ЗАТЕМ сюжетную. Получив следующее сюжетное поручение, вы лишаетесь возможности выбора предыдущей дополнительной миссии.

Учтите, что задания появляются только после разговора с определенным человеком, независимо от того, состоит он в отряде или является бедным крестьянином. После каждой миссии заглядывайте как в лавку, тренировочный центр, так и в таверну ради общения с обитающими там индивидуумами.

Иногда бывает полезно прочитать подробное разъяснение целей этапа в пункте «Задание».

И еще три совета напоследок. Катапульта бесполезна из-за своей медлительности, кроме того, файрболлы мага по всем показателям убойней ее ядер. Крупных монстров лучше всего заводить в лес, чтобы те застревали между деревьями (в слишком узких для них проходах). Третье и самое главное: сохраняйтесь всегда, сохраняйтесь везде. И никаких гвоздей. Точка.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Небольшое примечание. Сюжетные миссии обязательны для прохождения игры; в противоположность им, дополнительные задания не так важны для развития сюжетной линии и от них можно отказаться, если они покажутся вам слишком сложными.

Первая сюжетная миссия. ПОЯВЛЕНИЕ

По уже устоявшейся традиции, самая первая миссия в игре является наиболее легкой: вы должны освоиться с управлением и понять (или прочитать вышеперечисленные) основные принципы мира «Аллодов».

Итак, поднимите мешок с бронзовым двуручным мечом. Аккуратно проведите героя мимо стреляющих молниями магических башен и шагайте по дороге. Маленькая стычка с двумя бандитами закончится для них очень печально. Около дома встретитесь со знахаркой – та попросит перевести ее через болота в родную деревушку. Что ж, через болота, так через болота... На развилке разберитесь с гигантскими пчелами и двигайтесь на юг. Мешочек заметили? Вот вы и счастливый обладатель скуфейки мага; берите-берите, все в хозяйстве пригодится. Возвращайтесь наверх и продолжайте путь на восток. Разделавшись с белками, выходите к мосту. Направо пойдем – в деревню попадем. Попрощавшись со знахаркой (в котомке героя появятся три лечебных зелья), пообщайтесь со Снутом, купцом в ярком плаще. Победа! Выбираем пункт «Продолжить» и идем на запад до самого конца карты. Несколько стаек пчел, парочка привидений и белки – в подарок за упорство получаем железные перчатки. И то хорошо... Победа? Еще нет, осталось найти мешочек с малым бронзовым щитом, который находится немного севернее места вашего появления. Вот теперь победа!

Вторая сюжетная миссия. ДОРОГА НА ПЛАГАТ

Еще в самом начале миссии отведите Снута куда-нибудь в безопасное место: в бою он совершенно бесполезен и годится только в качестве живой мишени. Возьмите бесхозный мешочек с луком, он понадобится в борьбе с летучими мышами. После «теплой» встречи с белками загляните на небольшой полуостров на западе: приз за убиение пчел – одеяние мага. Продолжаем наш путь, игнорируя советы опасливого Снута. Дорожка, дорожка, куда ты ведешь нас? Куда, куда – прямо в засаду бандитов. Вот вам первый серьезный бой в игре; результат – пяток убитых лучников да мертвый воин с топором. Учтите, что наемники после этой миссии все равно уйдут, так что если потеряете одного или двух, то не воспринимайте это как личную трагедию. Продолжаем путь. Нападение «старичков-лесовичков» (то бишь гоблинов) не будет особо опасным. Теперь пришел черед нанести визит вежливости в логово нелюдей. К западу от поселения валяется новый прикид – железная кираса. Шагаем вдоль края карты в обратную сторону; забейте (точнее, застреляйте) противных летучих мышей. В конце дороги Снут поблагодарит за то, что добрался целым и невредимым (не сомневайтесь, о здоровье своих охранников он скромно умолчит) и за оказанные вами услуги отвалит 500 золотых да еще подарит брошку. После выполнения миссии побродите по карте, вырежьте банду орков, несколько привидений и черепах-переростков.

ГОРОД

Зайдите в лавку, дабы продать луки и мечи орков, копья гоблинов – в общем, все ненужные вам вещи. Особых закупок делать не советую, все полезные вещи

раскиданы в мешочках по всей карте. Впрочем, вопросы экипировки оставляю на ваше усмотрение. Для повышения обороноспособности воина имеет смысл прикупить недорогие обручи-щитки для рук и для ног. Заскочите в трактир, поговорите с ее постояльцами. Тут же к вам присоединится Рениеста, женщина-маг. Ну, что ж в путь.

Первая дополнительная миссия. ЛАБИРИНТ

Пусть название миссии вас не смущает: заблудиться здесь очень сложно, по крайней мере, сама по себе карта очень небольшая. Появившись вверху карты, идите на юг, по пути умерщвляя белок и гоблинов. Найдите первого из трех заблудившихся крестьян. Упершись в конец карты, шагайте на восток, затем поверните на север. Вот и второй «наемный крестьянин». Третий бедолага будет недалеко от центральной области. Честно говоря, миссия очень легкая, прямо «праздник каждый день». Единственное, что нарушает идиллию – это зеленоватый гоблин. Утихомирьте его и найдите боевой молот и серебряный браслет.

Все! Еще одно выполненное задание. Вернувшись в город и попив пивка в таверне, отправляйтесь на новые приключения.

Третья сюжетная миссия. ЛЕКАРСТВО

Пройдите немного на юг и загляните в пещерку слева от вас с целью присвоения железного копья (чего добру зря пропадать?).

Ликвидируйте нескольких летучих мышей и нежить на кладбище, в подарок получайте эльфийский яшмак мага. Сразу надевайте его на Рениесту. Продолжая гордо шагать по мостовой, перебейте гоблинов-провокаторов. Тактика прежняя – воин кидается на врагов, а стоящий неподалеку маг его периодически подлечивает. Отбиваясь от супостатов, постепенно доберитесь до моста... А теперь сюрприз! Сохраните игру, максимально сконцентрируйтесь и идите на восток от моста кончать огра. Если подойти к делу обстоятельно, то вы вырвете победу малой кровью.

Подберите оставшиеся после людоеда денежки и прихватите стальной кинжал. Когда мост будет перейден, идите на север до чумной деревни. Миссия завершена.

Вторая дополнительная миссия. КАРДАГАНСКИЙ ПОСТ

Покончите с гоблином, опрометчиво выскочившим вам навстречу (вот уж не повезло бедняге!). Двигайтесь на север. При приближении к каменной арке дайте воину лук для последующего отстрела летучих мышей. Что же касается белок и привидений, то их возьмут на себя ваши напарники. На западе утихомирьте трех бешеных черепах и сразитесь со старым знакомым – людоедом. Таким чудовищам не место на Аллодах. Возвращайтесь к арке и мерцающему знаку. Идите на север в гости к оркам и гоблинам. Нелюди must die, что они и сделают, конечно, не без нашей помощи. Теперь идите обратно к знаку и на северо-восток. Навалившись всем скопом, быстренько уничтожьте мага и эскорт из двух лучников. За снятый с трупа волшебника посох можно выручить неплохие деньги.

Что ж, пришла пора расправиться с первостатейными «плохишами». Не забудьте прихватить валяющийся около мельницы топор. Вражеский пост будет в нижнем углу: парочка лучников и два воина вкупе с магом. Всей оравой одолейте колдуна, а затем перебейте оставшихся супротивников.

Четвертая сюжетная миссия. СОКРОВИЩЕ

От того места, где вы появились, идите на восток. Схватка с гоблинами будет яростной, но недолгой. Берите сапоги мага. Теперь – по дороге на юг; как только появится возможность, сразу сверните налево. За убитого огра дадут две сотни золотых – мелочь, а приятно. Идите по дорожке, никуда при этом не сворачивая. Как увидите странный знак, приготовьтесь к встрече с гоблинами. Всего их будет около шести; воспользуйтесь старинным и испытанным правилом «Лучшее средство защиты – защита». Стоя на холме, «обслуживайте» нелюдей в порядке общей очереди. Когда стихнут последние предсмертные вопли гоблинов, зайдите в селенье – там увидите плохо лежащий магический браслет, немного увеличивающих регенерацию маны. Продолжайте продвижение по дороге. Что за шум, а драки нет? Сейчас будет: надо помочь рыцарю справиться с нападающими орками. На коричневую особь обратите пристальное внимание. Поздравляю! Теперь ваш маленький отряд пополнился сильным и выносливым воином с приличным снаряжением. Продолжайте путь. Когда три чересчур агрессивные белки упокоятся вечным сном, сверните с дороги и направляйтесь на северо-запад. Переступив через трупы орков и пройдя через арку, обеспечьте быстрый переход броненосных черепах в мир иной. Подберите сокровище. Миссия выполнена.

Однако не торопитесь: спешка, как известно, до добра не доводит. Уничтожьте шайку разбойников, посетите деревушку гоблинов и поднимите с земли стальную кольчугу.

Ну, вроде все... Победа!

Третья дополнительная миссия. ЧЕРЕПАХА-ЛЮДОЕД

Подберите мешочек. В нем книга с заклинанием «Удача в бою» – что-что, а удача вам всегда пригодится. Идите на юг, по пути ликвидируйте четверку гигантских черепах. Чуть-чуть не доходя до края карты, сверните направо. Выступая в качестве союзника, «чудище лесное» – огр – призвано сильно облегчить вам жизнь. Идите по болоту, истребляя черепах. Прихватите с собой стальные пластинчатые перчатки. Видите вон ту серую черепаху? Ее и надо уничтожить, но, к сожаленью, собственными силами вам не справиться, а людоед по болотам ходить не может. Впрочем, возможен вариант, что он все-таки пройдет через топи, но если нет, то вам придется выманивать существо из трясины и стравливать с вашим добровольным помощником. Вот с ним-то черепахе и не совладать. Людоед сделал свое дело, людоед может умереть. Однако, если хотите, отпустите огра на все четыре стороны. В северной части болот подберите серебряный амулет.

Пятая сюжетная миссия. МУДРЕЦ ХИМА

Открою маленький секрет: миссия спокойно проходится даже без исследования и трети уровня. Однако желательно все-таки побродить по окрестностям, поднабираясь столь нужного героям опыта и собирая деньжата и просто полезные вещи.

Итак, хотя увязавшиеся за отрядом крестьяне и расскажут вам о безопасном северо-восточном проходе, но произошедший обвал перекрыл вход в это ущелье. Отойдите немного южнее и двигайтесь на восток. Порешите гоблинов, на их несчастье попавшихся героям на глаза. Как дойдете до озерка, в котором Хима «совершает омовения», направляйтесь на северо-восток. Если хотите неприятностей, постреляйте по дракону. Нужный вам Хима будет стоять около пещеры неподалеку. Отправляемся на поиски приятных мелочей. От жилища Химы шагайте на восток, мимо ручных черепах и разрушенной гоблинами деревни прямо до кладбища. Теперь на запад. Вот и новый вид монстров – неповоротливый тролль. Напавший на вас экземпляр довольно слаб: здоровьем он явно не блещет и жизнь восстанавливает достаточно медленно. Адамантовый браслет отныне ваш. Следуйте по горному проходу, а когда представится возможность свернуть на юг, сделайте это. Когда с лица Аллодов исчезнут трое орков, получите бронзовый осадный щит. Продолжайте шествовать по ущелью, сокрушите огра, а теперь идите на северо-восток к центру карты. Пробравшись лесами к селенью гоблинов, захватите серебряный амулет. Не забудьте помародерствовать – нелюдям их вещички уже не потребуются.

Четвертая доолнительная миссия. ВУЛКАН

Ступайте на запад. Поднимите мешочек с деньгами в городе Мертвых. Бр-р... привидения, склепы, разрушенные дома – мрачное местечко. На севере порезвитесь в большой заварушке с участием десятка гоблинов. Колдун, которого вы должны предупредить об опасности, обнаруживается в небольшом огороженном палисаднике на северо-западе. Присвойте забытый им плащ. Если есть желание поискать приключений на свою голову, найдите Моргенштерн (он же «Утренняя звезда»). Не суетитесь, никакого извержения вулкана не будет. Нас на испуг не возьмешь... Выхватите из-пода носа людоедов стальные поножи и нажимайте «Победа». Да, не густо в этой миссии с вещичками, но не расстраивайтесь – в следующих заданиях вы уж точно раздобудете много различного добра.

Шестая сюжетная миссия. ЛОГОВО ЛЮДОЕДОВ

Настоятельно советую нанять отряд лучниц. Затраты в 3 тысячи золотых окупятся сторицей. Чуть ли не в самом начале уровня вы будете атакованы парой зеленых огров. Приготовьтесь к встрече: постройте лучниц в ряд, за ними будет стоять маг, а два воина впереди будут отвлекать злобных людоедов, пока те не будут утыканы стрелами. Однако если чувствуете, что огры слишком сильны, чтобы с ним разделаться подобным образом – сделайте «ход конем». На юго-западе поищите метаморф, превращающий зеленых великанов в почти безобидных черепашек. Осторожней, в засаде на востоке вас будет поджидать еще один людоед. Видите мешочек в юго-восточном углу карты? Перед тем как поднять его с земли, обязательно сохраните игру. А теперь сюрприз – глупый тролль. Действительно, ему ума не надо – нелюдь очень сильна, хоть и чрезвычайно медлительна. Если с умом использовать неторопливость тролля, то лучники «нашпигуют» его стрелами, превратив в гигантского дикобраза. Теперь идите на юг, придерживаясь берега реки, белки и пчелы не будут особо грозными противниками. Когда доберетесь до деревни, вам дадут в помощь отряд из лучников. Сильно на них не надейтесь: стреляют они кое-как, но все же могут поучаствовать в битве в качестве пушечного мяса. Встретив градом стрел четырех огров на мосту, добейте их в рукопаш-

ном бою. Виктория... Перейдите мост и топайте на запад. Вот вам и мешочек с магическим посохом... а вот вам еще один тролль. Опять наемники «шпигуют» монстра, пока тот гоняется за воинами. В центре карты обнаружите манок, на северо-западе от него покоится шлем из драконьей кожи.

Пятая дополнительная миссия. ДОЛОЙ ОРКОВ!

Заметили месторасположение мага и всадников? Сначала вызволите из неволи орков мага. Поставьте скорость игры на «медленно» и нападайте всадником и воинами на коричневых орков, охраняющих проход. Пока они будут сражаться с нелюдями, быстро прикажите магу выбраться из селения. За сбежавшим колдуном кинется погоня. К этому моменту ваши вояки уже должны разделаться с коричневыми тварями – скомандуйте им уничтожить преследователей. И вновь продолжается бой... с запада к вам пожалует еще одна банда орков. Закончив битву, загляните в селенье, чтобы взять лук из волшебного дерева. Пошлите мага в северо-западный угол карты, там за горой лежат снадобья и книга с заклятием «Огненный вал». Очень приятная вещь, особенно если у мага большие познания в магии огня. Уф-ф, сейчас будет настоящая драка... Подведите бойцов к узенькому земляному мостику на юге, поставьте поодаль магов. Всадником совершите быстрый рейд по территории противника, а погнавшихся за ним орков ведите к перешейку. Проход слишком узок, по нему может пройти только один монстр... военная хитрость понятна? Закончив, несомненно, важную работу по истреблению орков, идите к лежащим без сознания рыцарям. Вылечите их и подберите амулет. Также подлечите деревенских воинов с дубиной и лучников. Они-то и примут на себя основной удар последующей атаки орков, отряд которых находится немного севернее, около городской ратуши. Пристальное внимание уделите вожаку – орку салатового цвета. С ликвидацией последнего оккупанта цель миссии будет достигнута.

Двигайтесь в юго-западный край: за уничтожение засады коричневокожих лучников и десятка пчел получите коллекцию шлемов. Продайте их лавочнику или подарите героям.

Седьмая сюжетная миссия. ТАЙНА МОНАСТЫРЯ

Никуда не спешите, без вашего участия битва не начнется. Поторопиться следует лишь после встречи с Найрой. Суть происходящего заключается в следующем: толпа воинственных монахов попадет в засаду из восьми арбалетчиков. Ударьте в тыл вражеского отряда. Отвлекая на себя часть монахов, вы дадите стрелкам возможность без потерь расправиться с их частью противников. Отправляйтесь по дороге на северо-восток карты. Постройте арбалетчиков в ряд и поочередно выманите из монастыря два отряда монахов. При правильно организованной встрече можно обойтись и без рукопашной. Королевский браслет герои не найдут, но зато задание будет считаться выполненным.

А сейчас отправляйтесь на поиски секретов, исследуя неоткрытые участки уровня. Загляните в восточный проход между горами, что неподалеку от монастыря. Сороконожку и огра пустите в расход, заберите золотой браслет. Повернитесь на восток и шагайте по длинному ущелью. Летучие мышки разбиты в пух и прах, еще один людоед уснет вечным сном, а волшебница получит заклинание «Ускорение». Около моста сверните на восток, двигаясь вдоль берега реки. Разрушить уединение мерзких тварей на островке – это святое. Что еще интересного?

На один игровой экран севернее места первой стычки с монахами находится проход в небольшую долину с обитающими там привидениями светло-зеленого цвета. Около лужицы валяется бесхозная мифриловая кольчуга, а рядом найдете лук орка. Юго-восточная часть карты состоит преимущественно из болот. Ничего полезного (кроме средненького магического лука) там не найдете. Раскрыв тайну монастыря, которая заключалась в отсутствии оной, возвращайтесь в город.

Шестая дополнительная миссия. УТЕРЯННЫЙ МЕЧ

Пройдите немного на север, сверните направо, дабы полюбоваться на разрушенную деревню людоедов. Будем милосердны: пусть волшебница вылечит полуживого огра. В благодарность тот пообещает, что ни его сородичи, ни драконы вас не тронут. На севере обыщите останки незадачливых искателей приключений. В лесочке найдите вещи погибшего здесь мага. В пожитках разыщите утерянный меч – цель этой миссии. Дайте его воину и шагайте всей компанией прямиком на восток. Не доходя до моста примерно пол-экрана, пустите вперед вояку с найденным мечом. Подорвавшись на нескольких ловушках и закаменев, тот дойдет до юго-восточного угла карты. Именно тут стоит сын рыцаря в ожидании отцовского меча. Кстати, на огров нападать не советую – убьют.

Восьмая сюжетная миссия. МОГИЛА КОРОЛЯ

Встречайте бросившихся вам навстречу тварей «с распростертыми объятиями». Поосторожней, не дайте зверюшкам добраться до мага, слишком уж деликатная это личность – в открытом бою, как вам известно, долго не протянет. Поджарьте в «Огненном вале» тролля и продолжайте шагать по дороге на юг. С путающимися под ногами гоблинами поступайте соответственно, а достигнув сожженного дерева, расправьтесь с еще пятью «старичками-лесовичками». Уж эта банда вполне может составить серьезную оппозицию. Дойдите до северо-восточного угла карты, там адамантовые наручни. К западу расположен дом людоеда с двумя его обитателями. Убить сразу обоих вам вряд ли по силам, но поодиночке – это вполне реально. Продолжайте топать на запад, пока не встретите мага, балующегося различными заклятьями, и трех его приспешников. Он выдаст искателям приключений книгу с заклятием «Телепорт» для того, чтоб вы посетили могилу последнего короля.

Увеличьте скорость до супербыстрой и потелепортируйтесь Рениестой туда-сюда примерно пять минут. Развив навыки в магии астрала, продолжайте выполнение задания. На полуострове поблизости лежит плащ мага – возьмите его. В центральной части уровня порубите нежить; сильно на юг не отклоняйтесь, чтобы не связываться с двумя зелеными ограми. Побродив по болотам, на северо-западе от них обнаружите магический молот. Отсюда и телепортируйтесь на остров слева. Схватив мешок, сразу же телепортируйтесь от него как можно дальше. Не успели отскочить и побывали в ядовитом облаке? Займитесь самолечением, пока не пройдет эффект от яда. Полюбуйтесь на полученный посох и экипируйте им Рениесту. Теперь телепортируйтесь на большой остров на севере. Молнии из посоха помогут справиться с черепахами и привидениями. На северо-западе обнаружите склеп короля. Еще одна победа в нашей копилке. Кстати, орки, устроившие засаду около разрушенного моста, ликвидируются довольно просто. Маг, подойдя к противоположному берегу, насылает на нелюдей «Огненные валы», а те (не в силах переплыть реку) просто стоят и гибнут, гибнут и стоят. Остерегай-

тесь орков-лучников, ведь, неровен час, пара стрел может долететь до слабой здоровьем волшебницы.

Седьмая дополнительная миссия. ПЛЕННИЦА МАГОВ

Довольно сложная, но очень интересная миссия. Для ее выполнения рекомендую нанять отряд всадников. Разделавшись с пчелами и привидениями на западе, приготовьтесь к бою с первым колдуном. Он поджидает вас за каменной преградой немного севернее магической башни на островке. Подожгите ему плащ – «Огненного вала» ему не пережить. Дабы убрать стену, загораживающую проход, придется сделать «финт ушами». Подойдя к пчелиному улью, маг телепортируется через горную гряду на север. От здешних белок отбейтесь молниями из посоха, в кустах возьмите мифриловую алебарду. С красными белками справьтесь, окунув их в «Ядовитое облако» – у тварей слабое сопротивление к магии воды. Нажатием на рычаг откройте проход. Кстати, в нижнем правом углу валяются перчатки из драконьей кожи. Очередная порция белок – и вы выйдете к мосту. Постарайтесь перебить нежить около сторожевых башен поочередно, не давая им навалится на отряд всем скопом. На севере вас уже поджидают пять колдунов. Совершите быстрый прорыв конниками и вводите в бой воинов. Взяв золотой амулет около магического фонтана, ступайте дальше на север. Принимайте верховного мага. Один из трех всадников окаменеет, зато другие быстро добьют мерзавца, чтобы не повадно было молниями швыряться. Все. Мои поздравления – девушка спасена.

Девятая сюжетная миссия. ЗАМОК КАРГАЛЛАС

Следуйте по северной дороге, чтобы попасть в деревню. После разговора с рыцарем направляйтесь в проход между двумя сторожевыми башнями слева. На отдаленном выступе юго-западного полуострова лежит зачарованная адамантовая кольчуга. Более-менее подготовленный отряд героев шутя справится с гоблинами, однако следите за уровнем здоровья ваших подопечных. Лекарство для окаменевшего дракона отыщется в юго-западном углу уровня, рядом с мерцающим магическим знаком. Сам Змей Горыныч обнаружится на северо-западе в компании синих летучих мышек. Когда живая вода подействует и освободившийся от чар дракон полетит на помощь защитникам крепости, бегите за ним. Под стенами Каргалласа заварится грандиозная куча-мала. Понаблюдайте, но не ввязывайтесь в схватку: «наши» и без вас победят, будьте уверены. Главное ведь не участие, а победа... Правда, существует вероятность того, что дракон всех бандитов не перебьет (ведь всякое бывает) – в этом случае придется расправляться с оставшимися врагами собственноручно. Если Горыныч с заданием справился, то приманите к нему еще один отряд разбойников на юге от вас, так же поступите и с фиолетовым людоедом на востоке. Маленький сюрприз: на участке леса между двумя реками и горами отыщется неплохой посох. Орки-охранники прилагаются...

Восьмая дополнительная миссия. ЗАЛОЖНИКИ

Для освобождения несчастных пленников (запертых в центральной пещере) придется покончить с полным комплектом нелюдей: ограми, троллями, орками и гоблинами. Эти твари не чета своим «нормальным», более слабым соплеменникам, и победить их в честном бою будет достаточно сложно. Стало быть, где пасует сила, там выигрывает хитрость. Пусть, вплотную подойдя к одной из четы-

рех маленьких пещерок, волшебница кастует на запертую зверушку какой-нибудь СМП (спелл массового поражения). Учтите, что огры плохо переносят водные заклятья, а тролли чувствительны к огню. Соответственно, «Ядовитое облако» и «Огненный вал» здесь будут кстати. Телепортируйте Рениесту в одну из очищенных пещер. Тут же кастуйте телепорт, чтобы оказаться в центре уровня. Вот она какая, победа... Сожгите все четыре отряда нелюдей в проходах (те будут спокойно стоять на месте, ведь преодолеть отделяющую их от мага преграду они не смогут). Соберите мешки и мешочки, обыщите каждую пещерку. Итог: адамантовые и метеоритные браслеты, мифриловый топор и щит из волшебного дерева.

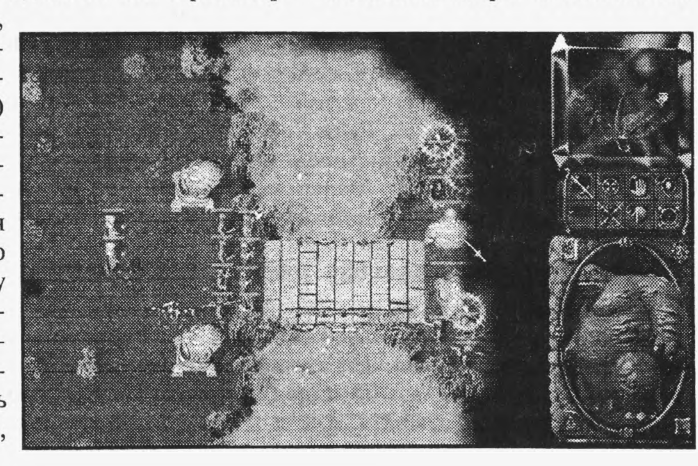
Десятая сюжетная миссия. ЗА ПЛАЩОМ

Шагайте по дороге, ведущей на юг, а когда она оборвется около озера, придерживайтесь западного края карты. Местным сороконожкам мифрил явно не по зубам. Через некоторое время крестьянин сообщит, что вы достигли деревни. Обойдите ее, чтобы ударить с южной стороны. Желательно уничтожить мага до того, как подойдут воины с дубинами – лучше всего это получится у стрелков. Следуйте за старостой, затем идите в северо-восточный угол карты. На один вражеский пост стало меньше, беглец пойман, а в отряде появился новый персонаж, маг Фергард.

Сровняйте с землей еще одно поселение разбойников на западе. Оцените удобство, когда воинов лечит не один волшебник, а сразу два. Адамантовая кираса теперь ваша. Исследуйте центральный район. Отыскав адамантовый браслет, идите громить основной лагерь бандитов в юго-восточной части карты. Северный проход охраняют шестеро, западный – раза в два больше. Вам нужны «Каменная стена» и «Огненный вал», супермедленная скорость и постоянное лечение. Без Фергарда выиграть бой практически невозможно – обязательно сходите за ним перед атакой на лагерь. Приятные сюрпризы в лагере разбойников состоят из мощного магического меча и книги с «Ядовитым туманом». Это заклятье Фергарду еще неизвестно.

Девятая дополнительная миссия. НОВАЯ КАТАПУЛЬТА

Спуститесь с гор. Между прочим, в северо-западном углу карты лежат вполне сносные сапоги мага. Идите на юг. Ориентир – маленькое озеро. Остановитесь возле него и решайте, что делать дальше: разорять селения гоблинов (на юге и востоке) или забрать у фиолетового тролля утреннюю звезду (на западе). Как доведется приметить несколько пчелиных ульев, сразу ступайте на северо-восток. За речкой лежат адамантовые наручни. Чтобы отбить катапульту у бандитов,



придется немного поднапрячься. Организуйте правильную оборону: воины впереди, лучники по бокам, маги где-нибудь подальше. Еще один волшебный аксессуар станет вашим после инспектирования южной кромки карты. Уничтожили вторую группу бандитов? Тогда возвращайтесь в стольный град Плагат.

Одиннадцатая сюжетная миссия: РАЗБОЙНИКИ!

На мой взгляд, наиболее легкий уровень во всей игре (не считая первого, естественно). Гористая местность будет замедлять передвижение не только ваших воинов, но и врагов. Не принимайте всерьез белок, лучше сконцентрируйтесь на лучниках. Что касается четверки магов, укрепившихся на холме неподалеку от дома людоеда, то синхронные «Огненные шары» Фергарда и Рениесты способы спалить их за три-четыре точных попадания. Побродив по уровню (благо он достаточно мал), отыщите эльфийский посох (рядом с домом, северо-восточнее жилища огра), адамантовый браслет (возле пещеры с духом) и арбалет с заключенным в нем заклинанием «Каменное проклятие» (что в юго-восточном углу карты).

Десятая доп. миссия. МАГ-ПРЕДАТЕЛЬ

Прямо пойдешь – красных белок встретишь. А в придачу и трех людоедов. Окуните узкую тропинку в несколько слоев ядовитых испарений, и это принесет вам легкую победу. Разумеется, при достаточно большой интенсивности и протяженности облаков. Экспроприировав адамантовое копье, выходим из тупика. Налево пойдешь – нескольких серьезных ребят побеспокоишь. Фиолетовый тролль кажется мощным противником, точнее, казался... Убивается тремя одновременно напавшими воинами. Самый главный «плохиш» откровенно слаб – его арсенал ограничивается заклятьями «Окаменения» да «Стандартной молнии». После скоропостижной кончины мага вам сообщат о победе. Примите к сведению: на северо-западном полуострове валяются метеоритные перчатки, а в качестве охранников там выступает все те же орки. Огнем их, огнем!

Двенадцатая сюжетная миссия: ОБЕТ БРИАНА

Перво-наперво пожалуйте в гости к гоблинам. В западном поселении нелюдей поживитесь мешочком с деньгами, поход во вторую деревню «старичков-лесовичков» (что на востоке) будет менее прибыльным, однако ваша коллекция копий там сильно пополнится. На южной развилке смело выбирайте старую и нехоженую дорогу. Походите по местности; как только увидите пещеру на востоке, готовьтесь к бою и займите стратегически выгодные позиции. Один фиолетовый людоед – грозный противник, но в закаменевшем состоянии он беззащитен. Чувствуя свое неминуемое поражение, огр призовет стаю летучих мышек и еще одного соплеменника. Да, трудно, кто спорит, однако за проявленное усердие получайте поистине царский подарок – огромной силы топор с экстрауроном огнем. Идем дальше. Оказавшись у моста, телепортируйтесь на южный остров ради модного метеоритного браслета. Забавная мышка наколдует «Темноту», парируйте «Свечением». Ваше слово, товарищ арбалет...

С охраняющими второй мост бандитами не церемоньтесь: отгородившись «Каменной стеной», используйте любимые СМП. Около третьего моста примите неравный бой с крупным отрядом разбойником с прикрытием в виде двух волшебников. Именно их постарайтесь как можно быстрее вывести из игры. Помните,

что мост в «Аллодах» (как и в реальной жизни) — это в первую очередь ценный оборонительный пункт. Учтите, что одноглазый убийца Посланника чрезвычайно ловко орудует двуручным метеоритным топором. Тактика прежняя: применяйте «Окаменение» и бейте, бейте и «камените». Надо довершить начатое — ликвидируйте заградотряд около западного моста, минуйте ловушку и встречайте еще одну группу врагов. На ваше счастье, колдунов у разбойников больше нет. На востоке отберите у тролля слишком хорошую для него игрушку — метеоритные наручни. Ради чистоты эксперимента добейте остатки банды на острове.

Одиннадцатая дополнительная миссия. КЛАН ДРАКОНОВ

Перед миссией наймите отряд арбалетчиков: они идеально подходят как для борьбы с продвинутыми орками и гоблинами, так и для выполнения функций ПВО. Напавшего на деревню Горыныча собьют в два счета (невольно проникаешься уважением к здешним стрелкам). Борьба с пустынными черепахами и сороконожками есть ни что иное, как легкая разминка перед последующими сражениями. Около южных скал лежит мешок, а в мешке — никем не охраняемый двуручный меч. Что же касается прицепившегося к партии оруженосца, то проведите его в центр карты, к рыцарю. В благодарность оба решат влиться в отряд, немного увеличивая его боеспособность. Заберите эльфийские перчатки из круга камней, а вот рычаг не трогайте. Это ловушка. Можно вылечить и проводить до деревни крестьянина, а можно и не мучиться особо — все равно скупые родственники денег отвалят совсем немного. Предварительно поговорив со старичком в северо-восточном углу и получив хрустальный шар, найдите в пустыне лампу с духом (или это такой джин?). Теперь маг поможет с уничтожением преграды на мосту. Тупость троллей общеизвестна, но загадочное поведение их собрата не лезет ни в какие ворота. По всей видимости, тот одинокий тролль от долгого ничегонеделанья просто разучился передвигаться. Два, нет, три «Огненных вала» — и проход будет свободен. Теперь телепортируйтесь магом за скалы, чтобы нажать рычажок, и верните его обратно. Если у вас есть нужда куда-нибудь отойти или поговорить по телефону — отойдите или поговорите. Однако вначале выполните следующий несложный маневр. Поставьте Найру на пол-экрана южнее помогавшего вам волшебника так, чтобы она простреливала промежуток между ней (с одной стороны гор) и драконом вкупе с серыми орками (с другой). За ее здоровье не беспокойтесь, три лечащих волшебника нейтрализуют всякую опасность. Минут за пять лучница значительно увеличит навыки в стрельбе, не говоря уже о приобретении бесценного опыта. С остальными орками поступайте так: оба мага кидают «Огненные шары» или создают «Огненные стены», лучники косят наиболее прытких, а прорвавшиеся нелюди усиленно обрабатываются бойцами. При таком раскладе ни лечение, ни телепортация оркам не поможет. Взяв кольчугу в углу, уничтожьте еще несколько банд орков и гоблинов на западе от вас.

Для решительной атаки на дракона около пещеры лучше всего использовать отряд наемных арбалетчиков, Найру и обоих магов. «Каменное проклятие» будет очень эффективным, равно как и «Камнепад». Золотое правило мира «Аллодов» гласит «Абсолютно все Умойрские драконы хуже всего переносят заклятья земли».

Тринадцатая сюжетная миссия. СВИТОК ТЕНСЕСА

Обязательно возьмите с собой два отряда наемников: всадников и арбалетчиков. Этап откровенно беден на мало-мальски приличные «бонусы». Разве что ми-

фриловая алебарда (три экрана севернее места появления) да два средненьких адамантовых топора. Выполняя секретную операцию под кодовым названием «Дорожный патруль», ступайте на север, а затем, завидев вдали магические башни, сверните на восток. Мост, болота, вездесущие летучие мышки – ничто не предвещало грядущей опасности. Которой и не будет. Полусумасшедший маг-одиночка явно не выстоит против быстроходных конников, метких стрелков и тяжеловооруженных пеших воинов. Зачем он на нас напал? А мог бы еще жить и жить... Теперь возвращайтесь к пресловутым башням. Внимание! Полностью разденьте Рениесту (не шутка), отнимите у нее всяческие посохи, медальоны и браслеты. Оставив в стороне обобранную до нитки волшебницу, вступайте в Круг волшебников во главе с магом Веглудом. Возле каждого бездельника поставьте по коннику или обычному воину, а в центре расположите подразделение арбалетчиков. Прекрасно! Теперь прикажите Рениесте подойти к великому Веглуду. После внезапной и стремительной схватки соберите вещички волшебников. А предательницу совсем не жаль, жаль только вложенные в ее учебу деньги. Отныне посох с «Каменным проклятием» станет неизменным спутником Фергарда – поверьте, вещица того заслуживает. Сделал дело – гуляй по карте смело.

Двенадцатая дополнительная миссия. ЗУБ ДРАКОНА

Охочие до денег наемники не понадобятся. В ущелье, что на западе, пятерка стрелков устроила небольшой бивуак. Они так и горят желанием бесплатно присоединится к отряду. Бесполезные против дракона и толстокожих троллей, лучники пригодятся в борьбе с гоблинами и орками. Немного севернее пчелиных ульев заприметите пещерку, а возле нее мешочек. Запомните место, вы сюда еще вернетесь. Содержимое мешка очень пригодится, учитывая тотальный дефицит в кристаллических поножах. На юго-западе выманите поодиночке трех троллей: двух фиолетовых и одного светло-коричневого. Использование «Огненного вала» вполне оправдано. Последнего, коричневого субъекта оставьте на закуску.

Критически осмотрите навыки членов партии, их способности в стрельбе и в махании мечом. Постоянно «каменя» монстра посохом, бейте его одним воином, да так, чтобы сразу не убить. В идеале процесс займет полчасика. Результат: стопроцентный скилл в сфере земли и существенная (даже ОЧЕНЬ существенная) бесплатная тренировка воинских искусств. Пришла пора разрушить до основания два населенных пункта нелюдей: орков (северо-восток) и гоблинов (северо-запад). Клянусь еще не найденным зубом дракона, что это будет не так уж и сложно. За проявленный героизм получайте лук за три миллиона, браслет средней паршивости и кристаллический топор. Вернувшись к пещере дракона, сразитесь с ее обитателем. После победы над Горынычем цель миссии – зуб – окажется в инвентаре Данаса. Пусть он отнесет зуб дракона магу. Полученные за выполнение миссии полтора миллиона золотых вполне пригодятся. В конце концов, это не так уж и мало. С такими деньгами и в лавку не зазорно зайти, дабы приодеть вояк во все метеоритное и кристаллическое.

Четырнадцатая сюжетная миссия. ДОРОГА К БАШНЕ

Славный этапчик с множеством «сюрпризов». Примемся за дело. Великий, могучий и хвастливый Хыхдун (забавное имечко, не правда ли?) от других троллей схожей расцветки практически ничем не отличается. Кстати, еще один великолепный случай натренировать навыки воина. А кристаллический амулет троллю

все равно бы не пригодился... Дойдя до выгоревшего леса, поверните на север, при этом придерживаясь горной цепи. Зарубите себе на носу, что с тремя фиолетовыми ограми шутки плохи. Тактика «кузнечик» – единственное правильное решение. Зайдите в маленький, почти не видный за деревьями проход – и вы окажетесь в длинном каньоне. Сразитесь с драконом, затем еще с одним. Прекрасно работает следующая тактика: маг телепортируется рядом с Горынычем и начинает его «каменить», лихорадочно размахивая посохом. Проверено – тот даже пикнуть не успевает.

Аналогично поступите и со вторым дракошей, охраняющим пещеру и симпатичный мешочек. Про то, что в него надобно заглянуть, говорить не буду, сами догадаетесь. Третий дракон какой-то хиловатый, видно, что еще молодой-зеленый. Цель вашей прогулки по каньону есть ни что иное, как бесхозная катапульта. С горки, как известно, и видно дальше, и стрелять сподручней. Вот и стреляйте по скопившейся внизу горы куче монстров, тем раскаленные ядра придутся явно не вкусу. Введите в бой волшебника. С коричневым троллем придется повозиться: этот субъект обладает каким-то особенно сильным сопротивлением ко всем видам магии, и только объединенная мощь мага и катапульты позволить снимать у того жизни быстрее, чем он их будет восстанавливать. Теперь телепортируйтесь вниз. Когда эльф будет вылечен, вам сообщат о победе. Исследовать карту до конца или нет – решать вам, мое дело предупредить о ловушках за мостом и о магических башнях, кидающихся огненными шарами. Кстати, на вершине центральной горы находится книга с «Радужной молнией». Если еще пошарить по уровню, то вполне реально найти кристаллический топор с «Каменным проклятием» и кирасу из этого же материала.

Тринадцатая дополнительная миссия. ПОРТАЛ

Есть смысл в найме отряда арбалетчиков и дешевых воинов с дубинами (последние нужны для создания массовки). Впрочем, если денег много, то можно и раскошелиться по-крупному. Только оставьте про запас три миллиона для прохождения последней миссии. Существует и вариант отказа от данной дополнительной миссии – ничего хорошего она вам не даст, при всем при том являясь САМОЙ сложной миссией в «Аллодах». Если хотите пройти игру «от и до» (надеюсь, таких большинство), то дерзайте. Перефразирую пословицу: терпенье и труд всех монстров в порошок сотрут.

Перво-наперво совершите ознакомительную экскурсию по угодьям орков. Как обычно, маги работают посохами, старательно соблюдая дистанцию, а воины кромсают нелюдей в открытом бою. Устроившихся около горного прохода тварей «снимите» оттуда двумя-тремя удачно поставленными «Огненными стенами». Чтобы впредь неповадно было засады устраивать... В одиночку дракона легко уничтожить, но тот, что на юго-западе, окружен крупных свитой из белок-мутантов. Жутко мешают, путаясь под ногами у воинов и постоянно отвлекая магов. Пусть один волшебник надежно держит дракона, пока весь остальной отряд разбирается с ушастыми зверюшками. Между бьющими элекроразрядами статуями находится кираса лорда Сэйдена. На обратном пути примените заклятье «Камнепад» к нескольким людоедам по ту сторону гор. В логове огров встретите как зеленые (слабаки-с), синие (посильнее), так и фиолетовые (ходячие дубиномахалки) экземпляры. Посоветовать что-нибудь сверхоригинальное довольно сложно...

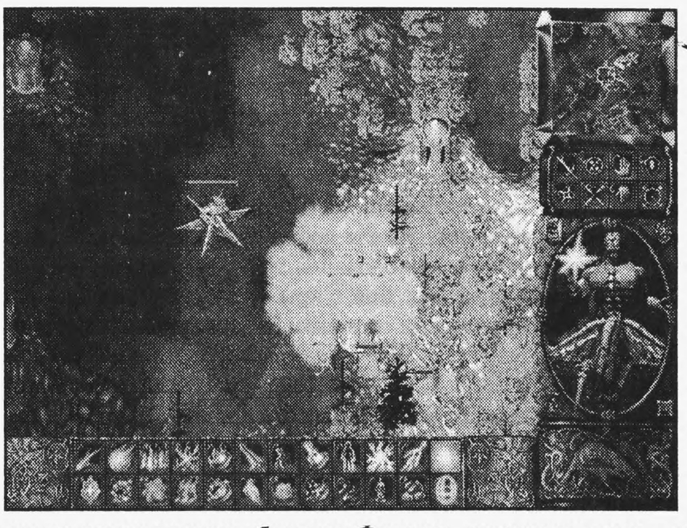
применяйте «Ядовитое облако» в связке с «Окаменением». Переходите через северный мост.

Ко второму мосту придется продвигаться под плотным обстрелом, но ничего, вражеские лучники еще свое получат. На юге лежит еще один предмет, принадлежащий Сэйдену. Осторожно, совсем сумасшедшие белки! В северо-восточном углу увидите заколдованного лорда. Чтобы ему помочь, необходимо найти пять принадлежащих ему предметов (прямо квест какой-то, товарищи). Два уже у нас в кармане, третий – на один экран западнее. Чтобы добыть четвертый, попотеть придется совсем немного. В центре уровня расположены три почерневших от гари острова – на них и лежит искомый предмет. Боя с крылатым чудищем можно избежать, в срочном порядке телепортируясь на материк. Не обольщайтесь – пятый предмет охраняется на порядок надежнее. Возвращайтесь к стрелкам противника. Наибольший эффект приносит тактика «удар в темноту». Придется повозиться, но кто говорил, что все пройдет легко и безболезненно? Заприметив длинный ряд висельников на севере, знайте, что вы на верном пути. В кустах около кромки карты обнаружится последняя, пятая деталь рыцарского костюма. За оказанные услуги оживленный рыцарь подарит фамильный меч. К слову, эта железка ничего особого из себя не представляет и в бою с Демоном вам вряд ли поможет. Меч пригодится только на текущем этапе, когда будет нужно справиться с лидерами банды, строящей портал во Внешний мир.

Пришло время подчистить концы: перебейте как можно больше охраняющих портал противников. Желательно всех, за исключением вышеупомянутых субъектов. Единственным оружием, способным пробить двухсотую броню главарей, станет презентованный Сэйденом меч. Выдвиньте вперед трех магов во главе с Скраканом вкупе с самым умелым и сильным бойцом, вооруженным заветным Кладенцом. Предварительно скастуйте на него защиту от магии воды – парочка вражеских колдунов будет развлекаться пусканием «Ядовитых облаков». А теперь в бой! «Камените» обоих главарей-воинов, а если получится, то нейтрализуйте и магов. Выбранный герой бьет одного из врагов, затем второго... Приготовьтесь к тому, что каждый удар будет снимать хитов по 20–25... Удачи вам в этом неравном бою. Практика показала, что люди, с честью выдержавшие данное испытание, легко справляются с любыми недобитыми вражинами послабее. А уж убиение Демона в следующей миссии для них окажется совершенно плевым делом. Но не будем забегать вперед.

Пятнадцатая сюжетная миссия. ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Последний бой, он трудный самый... Зайдите в городскую таверну, чтобы заплатить за услуги наемных отрядов, снаряженных мечами, топорами и арбалетами. Миссия последняя, так что денег не жалейте – они вам больше не понадобятся. Цель уровня заключается в уничтожении Демона, но для этого придется полностью очистить уровень от его сподручных. Первым шагом станет истребление белок, устроивших засаду на восточной дороге. Их много, но воины шутя справляются с любой зверушкой с одного-двух ударов. В поселении гоблинов вас также будут ждать. Нападение банды серых нелюдей произойдет, как только вы возьмете лежащий возле костра мешочек с деньгами. Наемники возьмут на себя большую часть гоблинов, в то время как герои пройдутся по вражеским тылам. В юго-восточном углу встречайте фиолетового тролля. Не убивайте монстра, пока не приготовитесь держать круговую оборону, а чтобы тот не нападал, постоянно



применяйте к нему «Каменное проклятье». Расположение войск: три наемника слева от тролля, три справа, Фергард с посохом «Каменного проклятия» чуть-чуть повыше, остальные персонажи держат нижнюю часть. Лучники, Скракан и эльф располагаются прямо по центру. Покончив с троллём, принимайте четырех коричневых братков. Одного держит в своих цепких объятиях Фергард, остальных трех – пара магов. Остальное – дело техники.

Минуйте разрушенную деревню на севере и приготовьтесь к сражению с враждебными волшебниками. Их мало, и они не в тельняшках. Лавина закованных в метеорит и кристалл наемников сметет их в мгновенье ока. На западе произойдет битва с фиолетовыми ограми. Их как раз много, но окаменевают они надолго, хитов у них мало, да и защита небольшая. Короче, раза в два слабее встреченных по дороге троллей. В северо-западной части карты обнаружится еще одна деревня монстров, на этот раз – серых орков. Перебив наемниками первый отряд, разделайтесь с попросившим пощады орком. Умойрские орки нам не товарищи. Долой орков! Второй отряд будет побольше, поэтому имеет смысл снизить скорость игры до медленной, чтобы успевать всеми командовать. Постарайтесь избежать крупных потерь: если в ходе миссии погибнут все наемники, то финальная встреча с Демоном вряд ли вас обрадует. Плохой парень появится прямехонько на центральной вершине в окружении магических башен. Как уже было сказано, сначала надо уничтожить всех тварей в округе. Три-четыре пчелки жужжат на юге от поселения орков, а три дракона парят на севере от него.

Кстати, о птичках – первым делом примените «Камнепад» к одному Горынычу, а уж затем нажмите на рычаг, вызывающий парочку его чешуйчатых собратьев. Возвращайтесь к горной вершине в центре карты с появившимся там Демоном. Нападайте на него всеми оставшимися смертниками-наемниками, а пока они отвлекают Демона, подводите колдунов и издалека поливайте главного «плохиша» «Огненными шарами». Кстати, не применяйте к нему «Камнепад» – бесполезно. В принципе, пять-шесть воинов при поддержке отряда арбалетчиков элементарно одолеют врага и без всякой магической поддержки... Наверное, Демон в детстве мало каши ел, вот и вырос таким слабеньким и совсем нестрашным.

Ну вот вроде и все. Смотрите финальный мультик. Поздравляю, вы прошли очень необычную и увлекательную игру.

Кирилл Шитарев

СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2
Сердце Человека-Дракона

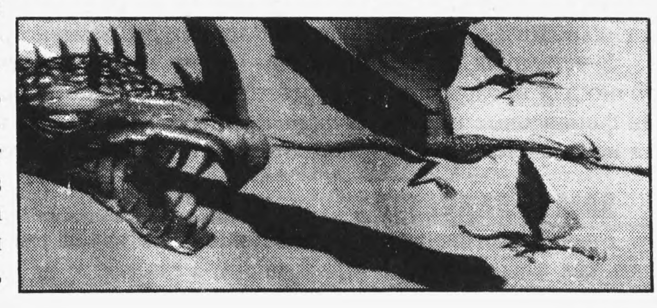
Разработчик	Cryo Interactive Entertainment
Издатель	«Амбер»
Выход	сентябрь 1997 г.
Жанр	приключение + ролевая игра
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система — DOS или Windows 95.
Процессор — PC 486DX2 66 или Mac 68040.
Оперативная память — 8 Мб.
Видеоплата — VESA-совместимая, 256 цветов, 640x480.
Минимальный объем на жестком диске — 17 Мб.

Эту игру ждали. Ждали в основном по одной причине — Dragon Lore, первая часть «Сказания...», успела стать легендой, зарекомендовав себя как лучшее совмещение приключенческой игры с ролевой. Игра поражала не только великолепной для своего времени графикой, но и продуманностью сюжета и великолепной играбельностью. И никто не сомневался в том, что продолжению быть.

Наступил 1997 г., и игроманы наконец-то получили вторую часть. Нельзя сказать, что приняли они ее с восторгом. Здесь стоило бы начать рассказывать о недоделанном интерфейсе, об отвратительно реализованных сражениях, о странности «поведения» трехмерных моделей, обо всех тех «багах» и недоработках, которыми просто переполнена игра. Но слишком сложно рассуждать о продукте, который вызывает столь противоречивые чувства. С одной стороны, все вышеперечисленное после часа возни напрочь убивает интерес продолжать приключение. С другой — игровой процесс остался практически неизменным со времен Dragon Lore, что гарантирует потрясающую историю и действительно захватывающий сюжет, заставляющий возвращаться к компьютеру снова и снова, прощая все неудобства, которые приходится претерпевать ради того, чтобы «прочитать» еще одну главу этого эпического действа.

В целом игра рекомендуется тем, кто больше ценит первоклассную историю и содержание и способен ради них забыть все остальное. Так же «Сказание...», учитывая очень низкие системные требования, наверняка станет отдушиной для владельцев слабых машин. Dragon Lore 2 остается интересен для игромана даже сейчас,



графика выглядит вполне приемлемой, а о том, насколько потрясающим Cryo может сделать музыкальное сопровождение, и говорить не стоит. О качестве «озвучки» стоит сказать лишь то, что на российском рынке игра была выпущена компанией «Амбер», чьи великолепные локализации славятся отличным переводом и хорошо подобранными голосами актеров. К тому же за последний год не появилось ни одной приключенческой игры, построенной на основе подобного мира.

Конечно, можно соглашаться или не соглашаться с доводами сторонников и противников, но бесспорно лишь то, что «Сказание о Драконе 2» сохранило ту знаменитую атмосферу, которой так славилась первая часть, атмосферу реальности событий, личного присутствия в мире легенды.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Действие второй части «Сказания...» начинается практически там же, где закончилась часть первая. Через некоторое время после гибели ваших родителей вы, Вернер фон Валленрод, возвращаетесь в родной замок. Ничто вроде бы не предвещает беды: Хааген фон Дьяконов, убийца вашего отца, изгнан из страны, а вам должны присвоить титул Драконьего рыцаря. Но, как оказалось, не все признали ваше право носить имя своего отца. Один из герцогов, Кариаканд, открыто заявляет, что вы недостойны титула рыцаря, и вызывает вас на поединок. Казалось бы, все просто, вы принимаете вызов. Но каждый рыцарь обязан иметь в союзниках дракона, иначе его не допустят до сражения. А Мараак, дракон вашей семьи, куда-то исчез, и, что самое главное, пропала табличка, скрепляющая древний договор между вашими предками и драконом Огня. Итак, Вернер, только что вступив в законное владение родовым замком, должен его покинуть и разрешить еще не одну непростую задачу.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Общие принципы пигры в основном излагаются по ходу описания, но некоторые необходимо узнать уже сейчас.

Во-первых, необходимо регулярно питаться для поддержания жизненных сил: когда окажетесь в городе, обязательно набейте свою сумку пакетами с сухим пайком — его всегда можно найти в магазинчике Ненизмы.

Во-вторых, обязательно говорите с каждым встречным, так как некоторая полученная таким образом информация является критически необходимой для дальнейшего прохождения. Всегда беседуйте со всеми снова после того, как произошли какие-то новые события.

В-третьих, во время боя старайтесь наносить удары как можно чаще и в тоже время попытайтесь не дать сопернику провести свою атаку. Всегда, столкнувшись с сильными врагами, используйте магию, это заметно облегчает жизнь.

В-четвертых, тех денег, которы можно получить в течение игры, вполне достаточно для прохождения и подготовки к финальному бою. Но если у вас возникли финансовые трудности, а проводить целые сутки за игрой в «Квинту» на деньги вам не очень хочется, обратитесь к концу данной статьи.

ЗАМОК ВАЛЛЕНРОД

Вначале поговорите с волшебником. Во время разговора постарайтесь выведать как можно больше информации, а главное — не грубите. Откройте ворота и

войдите в замок. Слева от пруда, напротив запертой оружейной, находится вход в шорную мастерскую. Со стола возьмите сумку, а из шкафа – карты леса и долины. Карты, равно как и письма, используются следующим образом: вы вкладываете необходимый вам предмет в руку и воздействуете им на экран. Также не забудьте захватить с собой флягу с водой. Поговорите с Гевисселем, попросите у него ключ от оружейной комнаты.

В оружейной возьмите все снаряжение, которое хранится в четырех больших шкафах, а именно: меч Эрена, меч с длинным лезвием, боевой топор, саблю, деревянный и рыцарский щиты, охотничье и боевое копья. Все это потом можно будет продать, заработав таким образом необходимое вам количество денег. Затем отправляйтесь в кладовую, вход в нее находится справа от пруда. На полке возьмите веревку, кошелек с сотней драков (так называется местная валюта) и трут. Также захватите остатки еды со стола. Поговорите с Сарелем, вашим конюхом, попросите его подготовить драконета к полету. У центральных ворот вы встретите уже знакомого вам волшебника, на этот раз он отдаст другую семейную реликвию – кольцо Жизни. Заберите его, оседлайте Лоплопа и отправляйтесь в дорогу.

ВАРКАЛЬДСКИЙ ЛЕС

Что ж, бывает и такое. Во время вашего полета на вас напали драконы! Крыло драконета пробито, внизу – сплошной лес, кажется, катастрофа неминуема. Но после стремительного падения вы, как ни странно, остаетесь живы. Кольцо Жизни, переданное волшебником, работает! Жаль, что Лоплопу уже не поможешь... Подберите пакет с едой около его стопы и пустую фляжку рядом с головой. Развернитесь. Идите на запад, затем на север. Вы достигнете реки. Повернитесь направо и подберите острый камень. Да, и не забудьте наполнить вашу флягу водой! Развернитесь и идите прямо. На следующем экране поверните налево, и вы увидите странный кусок скалы. Подойдите к нему и острым камнем расчистите надпись. Используйте заклинание чтения. Неплохо, теперь вы знаете, где можно отдохнуть и восстановить силы. Теперь идите назад, затем поворачивайте направо. Идите прямо до тех пор, пока можете двигаться вперед. Здесь поверните налево. Идите прямо, вновь поверните налево. Ого, вы набрели на лагерь гоблинов! Что ж, они всегда были трусами, можно сыграть на их страхах еще раз. Достаточно сказать им, что у вас есть меч Эрена, да намекнуть, что поблизости летает ваш дракон, и некогда доблестные гоблины просто убегут с поля сражения. Теперь можно спокойно снять кусок мяса с вертела и идти прямо. Вы выйдете на развилку дороги, ведущей к гному.

Поверните направо, двигайтесь прямо, затем снова направо. Вы встретите гнома. Поговорите с ним, главное – не грубите, отвечайте честно и согласитесь на его помощь. Следуйте за ним к нему домой. Во время беседы спросите его о странном обломке скалы. Начните разговор заново и скажите, что вы голодны. Возьмите предложенные фрукты и попытайтесь выведать, где находится выход из этого леса. Вас отправят к Лесному Стражу. Выходите из домика гнома. Развернитесь и идите направо, затем налево и снова направо. Перед вами предстанет Страж – гигантское дерево. Поговорите с ним, скажите, что вы «рыцарь, сбившийся с пути» и согласитесь выполнить его условие – посадить семя. Теперь идите назад и прямо, пока не окажетесь в тупике. Поверните налево. Здесь вам может встретиться чудовище, но обычно оно не нападает, если в руках нет оружия. Пройдя зверя, поворачивайте направо, затем еще раз направо. Вы окажетесь на

краю болота. Идите вперед и наступите на рыхлую песчаную почву. На глыбе справа лежит Амулет демона, но сразу лучше его не брать, иначе вы не сможете посадить в этом месте семя. Лучше подготовиться к битве и сразу бросить это семя в песок. Появиться демон и начнет схватку. Выбор оружия остается за вами, но я предпочитаю тяжелый топор, так как он отбрасывает противника назад. Можно даже не дать ему нанести ни одного удара вообще. В любом случае, во время сражения желательно использовать заклинания защиты и слабости, они здорово увеличивают ваши шансы на победу. После того как вы нанесете решающий удар, можно уже возвращаться к Стражу и отправляться из этого леса. Но если вы в состоянии еще раз сразиться с демоном и, главное, вам очень хочется заполучить его Амулет (который увеличивает скорость восстановления магической энергии), то достаточно покинуть болото, через некоторое время вернуться на прежнее место, взять Амулет демона и одержать повторную победу над чудовищем. Стали ли вы сражаться во второй раз или предпочли больше не испытывать судьбу – ваша дорога лежит теперь к домику гнома. С места схватки идите налево, затем прямо и направо, и вы окажетесь уже на знакомой вам развилке. Теперь поверните налево, а потом направо – вам вновь встретится гном. На этот раз скажите, что вы тяжело ранены, и попросите помощи. После весьма странной процедуры лечения распрощайтесь с ним и пожелайте ему удачи. В ответ он должен передать вам волшебный желудь. Возьмите его и возвращайтесь к Стражу. Скажите ему, что вы посадили семя и хотите поскорее убраться из этого леса. Он перенесет вас на окраину своих владений.

Странно, здесь пасется чей-то мопатеш (местное «наземное средство передвижения»). Значит, поблизости должен быть и всадник. Развернитесь и идите по тропе. Что это – какой-то монстр пытается убить человека! Чудовище убито, жаль только, что этому странному всаднику уже не поможешь. Хотя постойте, он, кажется, хочет что-то сказать. Дайте ему воды из фляги, выслушайте его исповедь и пообещайте выполнить его просьбу. Похоже, он входит в число тех, кто похитил священную реликвию – Багровый Коготь. Интересно, действительно ли он раскаялся? Но воля умирающего – закон. Возьмите с его тела кошелек (ему он все равно больше не понадобится) и змеиный кинжал. Теперь можно вернуться к мирно пасущемуся мопатешу и продолжить наше путешествие.

ГОРОД ДРАКОНИЯ

Несмотря на все задержки, в город вы прибываете вовремя, хотя и последним из участников – турнир начнется через два дня. К тому же, у вас еще нет дракона. В этом городе вам предстоит провести все оставшееся до поединка Венценосца время, узнать много полезного и повстречаться с массой интересных людей. Здесь нет четкой последовательности событий и действий, я привожу свой вариант прохождения.

ПЕРВОЕ УТРО

Поговорите со стражем в центральных воротах, скажите ему правду про то, где вы взяли мопатеша и кинжал. Если он вас не будет пускать, попытайтесь его подкупить. Деньги любят все. Двадцати драков вполне хватит. Войдя в город, поговорите с охранником у конюшни, спросите его, где можно найти жрецов Великого Драконика. Развернитесь, поднимитесь по лестнице и идите налево. Вот и один из ваших будущих соперников, рыцарь Карр Страупсик собственной персоной,

методично избивает какого-то молодого человека. Вы успеваете как раз вовремя, чтобы помочь этому несчастному пареньку. В разговоре с Карром выбирайте следующие пункты:

– Страупсик, это не достойно вас, поберегите свои силы для арены.
– Я далек от мысли...
– Уверен, он уже раскаивается в недостаточном почтении к вам.
– Уверяю вас, вряд ли...

Да уж, еле спасли парня. Немудрено, что Страупсик разозлился – его назвали трогом! А почему это произошло, лучше узнать в таверне. В «Драконьем сердце» ведите беседу со спасенным следующим образом:

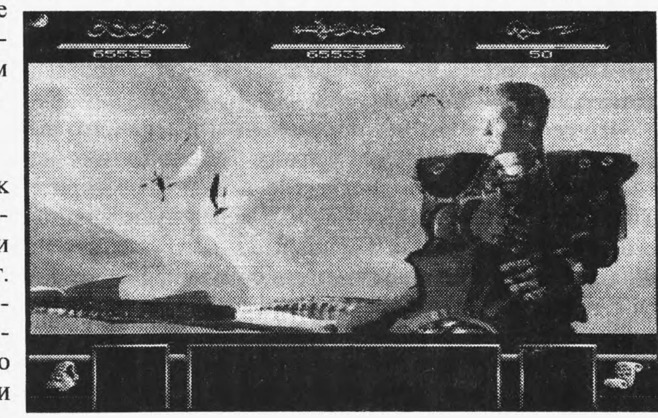
– Тебе повезло...
– Забудь об этом...
– Кто такая эта принцесса Кармина?
– Страупсик оскорблял принцессу?
– А тебе-то что до принцессы?
– Зови меня Вернер.
– Откуда ты знаешь мое имя?
– Что еще ты знаешь?
– Поверь мне, это взаимное чувство.
– Почему ты ненавидишь герцога?
– О! Ты, похоже, в курсе сердечных дел...
– Держи меня в курсе дел.

Странный тип, слишком много знает... Ну да ладно. Повернитесь налево и поговорите с той красоткой, что сидит за соседним столиком. Это еще один ваш будущий соперник, графиня Хеллайнея Артикская. Во время разговора старайтесь льстить ей и попросите совет. Продолжайте говорить ей комплименты до тех пор, пока не исчерпаете все пункты разговора. Теперь возвращайтесь к своему столику и идите направо, там сидит еще один рыцарь, точнее, леди Танасия Хайренант. Говорите с ней открыто, спросите, зачем она принимает участие в этом турнире. Пожелайте ей удачи и поговорите с хозяином постоялого двора, закажите у него комнату на ночь. Теперь можно отправиться побродить по городу. Да, совсем забыл, в дальнем углу сидят заядлые игроки, они – ваш практически неиссякаемый источник денег. Как только вы окажетесь на мели, сыграйте с ними. Правила «Квинты» достаточно просты, напоминают покер, только вместо карт – игральные кости. Игровые комбинации практически аналогичны покеру: двойка, тройка, стрит, каре и т. д. Играют в открытую, в три тура, кости бросаются по очереди. После броска вы отбираете нужные вам кости, а остальные отдаете и, если хотите, повышаете ставку.

Но сегодня у вас нет времени на игры, так что выйдите из таверны, поверните налево и отправляйтесь к храму. На площади перед ним вы увидите двух практикующихся в боевом искусстве людей. Поговорите с одним из них, рыцарем Токмаром. Представьтесь ему как вашей душе угодно, только не раскрывайте своего настоящего имени. Попросите у него совета и пожелайте удачи. Напоследок он «порекомендует» вам сменить обмундирование и ни в коем случае не ссориться с герцогом Эраггским. Дельный совет, только вот запоздалый. Отойдите назад и идите налево, на улицу, которая расположена за спинами тренирующихся. Там поверните направо и зайдите в магазин Дикхара, алхимика. У него вы можете купить практически все зелья, которые могут вам понадобиться в течение игры.

Здесь можно найти такие необходимые вещи, как волшебный порошок, зелья жизни и лечения и орб Силы. Сейчас же нам нужен лишь сундук, вмещающий 25 предметов и снадобье, восстанавливающие жизненные силы. Купите их и поговорите с Дикхаром. Попросите его исследовать ваш магический желудь, подаренный добрым гномом. Теперь у нас есть универсальное противоядие. Выйдите из лавки и возвращайтесь к храму. Поднимитесь по ступенькам наверх. Поговорите с первосвященником. Расскажите ему о встрече в Варкальдском лесу и потребуйте гарантии защиты тому, у кого сейчас этот Коготь. Ненизма – не та ли женщина, про которую говорил умирающий? Также у этого священника можно подлечиться и восстановить силы, попросив о лечении и помощи в бою. Стоит это удовольствие 5 драков, зато все происходит очень быстро. После разговора выходите на площадь и поверните налево. С правой стороны от храма находится сводчатая арка, пройдите через нее. Слева от вас будет вход в королевский дворец. Не разговаривая с охранником, пройдите мимо. Идите по этой дороге, пока не достигнете Геральдической палаты, большого белого здания, что находится слева от вас. Пройдите через арку со странной статуей, называемой Человеком-Драконом, и запомните это место. Вы окажетесь на площади с фонтаном. Если у вас еще осталось лишнее время (на часах где-то около 20:00), то наполните свою фляжку водой из фонтана и поговорите с девушкой, которая сидит напротив. Скажите ей, что вы рыцарь и расспросите об ее отце, герольде. Если часы показывают 21 час, то лучше все это сделать на следующий день. В любом случае поверните налево и заходите в магазин к Ненизме. Поговорите с продавщицей, покажите ей змеиный кинжал. На ее вопрос ответьте, что вы пришли за Багровым Когтем. Затем спросите, нет ли у нее в продаже чего-нибудь «особенного» и купите предложенный яд. С его помощью можно увеличить урон, наносимый холодным оружием, достаточно для этого смазать лезвие. Так как топор является сильнейшим средством ведения поединков из доступных на данном этапе, то вполне разумно использовать яд на нем.

В этом магазине также можно приобрести еду, трут, зеркало, веревку, фляжку и карту города. Покупать что-нибудь или нет – выбор за вами, но если вы взяли все необходимое в своем замке и не выбрасывали ничего по дороге, то в этом магазине вам останется приобрести лишь зеркало и фонарь. Можно также запастись едой. Потом спросите продавщицу о Дикхаре и о том, что творится в городе. Когда вы выйдете из магазина, должна уже наступить ночь. Наполните фляжку водой из фонтана (если вы еще этого не сделали) и возвращайтесь к храму тем же путем, что и пришли.



ПЕРВАЯ НОЧЬ

В переходе по дороге к храму вы встретите нищего. Поговорите с ним и дайте ему немного денег. Попросите, чтобы он рассказал о своей ноге. Выслушайте эту грустную историю, заплатите ему и

пообещайте помочь. Он предложит убить гоблина в обмен на какой-то секрет. Согласитесь выполнить его условие и войдите в храм. Поговорите со священником и отдайте ему Коготь. Не требуйте награды, он даст вам ее сам. 100 драков – тоже неплохо, лучше не портить отношения с первосвященником, он нам еще пригодится. Спросите его о своей семье и о договоре с драконом. Попросите отвести вас к Провидцу. Когда вы войдете в комнату, не задавайте глупых вопросов и сделайте вид, что вы понимаете, о чем речь. Когда вас спросят, что вы хотите узнать, выберите тайну своего прошлого. Достаточно туманный рассказ, но в награду вы получите верхнюю часть древней таблички с текстом договора! Для начала очень даже неплохо, несмотря на запутанную историю, поведанную Провидцем. Возьмите табличку и выйдите из храма. Двигайтесь в сторону таверны. Не доходя до здания, развернитесь и идите обратно. На вас должен напасть уже знакомый нам гоблин, один из тех, что с позором убежали от вас в Варкальдском лесу. Попробуйте его заболтать, выбирая следующие пункты в разговоре:

– Убирайся с глаз моих, жаба!
– Да, а что это ты так разволновался?
– Ты говоришь о том, что рядом с ареной?
– Ты сам только что сказал мне о нем, олух!

Теперь вы знаете секрет Лабиринта, но вряд ли гоблин отпустит вас просто так. Приготовьтесь к сражению, вам необходимо как можно быстрее убить эту мерзкую тварь. Я предпочитаю использовать боевой топор, нанося удары в верхнюю часть туловища и в голову, стараясь придерживать при этом перекрестной тактики, т. е. бить поочередно с левой и с правой руки. Главное здесь то, что к моменту, когда вы вернетесь в гостиницу, у вас должно остаться как минимум 40 единиц здоровья. Этого должно хватить, чтобы остаться в живых. И вот, наконец, гоблин повержен. Черт, его клинок был отравлен! Будем надеяться, что волшебный желудь, подаренный гномом, поможет. Подберите ожерелье, кинжал и кошелек. Возвращайтесь к нищему, скажите, что вы выполнили задание, а он расскажет вам о пергаменте, служащем ключом к тому самому проходу в Лабиринт. Теперь можно спокойно идти в гостиницу и вздремнуть. Да, и не забудьте поесть или принять снадобье, если вы очень устали или у вас меньше 40 единиц здоровья!

ВТОРОЕ УТРО

Вначале возьмите со стола хрустальный шар. Этот предмет позволит вам общаться с волшебником, которого мы встретили в самом начале нашего путешествия. Для этого достаточно выйти на улицу, положить шар в руку и использовать его на экране, аналогично картам и письмам. Волшебник будет давать вам советы, по одному на день, только не очень на них надейтесь, они звучат не яснее предсказаний Провидца.

Выйдите из таверны и двигайтесь налево. Развернитесь назад около поворота, и вы окажетесь перед входом в кузницу. Здесь вы можете покупать оружие или продавать уже ненужное. Поговорите с продавцом, спросите, что он думает о шансах Хеллайнеи на предстоящем турнире. Купите священную пику, она вам пригодится. Возвращайтесь в таверну и передайте Хеллайнее слова кузнеца. О, это произвело на нее впечатление – она посоветовала обратиться к герольду за помощью. Теперь можно и в Геральдический зал. Да, и не забудьте поговорить с Киндерией, девушкой, что сидит у фонтана, если вы этого еще не сделали. В здании

отыщите герольда и поговорите с ним о турнире. Скажите, что вас послала Хеллайнея, спросите у него об оружии и о жеребце. Узнайте все, что вас интересует о предстоящем турнире. Покиньте зал, на улице поверните направо – и вы окажетесь около склада. Поговорите со смотрителем о Дикхаре и о завтрашних поединках. Отправляйтесь к храму. По дороге вы встретите юношу, который ремонтирует повозку. Спросите у него об его обязанностях. Идите через площадь в лабораторию Дикхара и узнайте у него, предлагал ли кто-нибудь ему в последние дни пергамент. Досадно, будем надеяться, что он еще найдется. Теперь у вас должна еще остаться уйма времени, до наступления темноты просто побродите по городу или в таверне сыграйте в «Квинту».

ВТОРАЯ НОЧЬ

Собственно, на эту ночь не намечено никаких дел, но вам необходимо потратить время, чтобы проснуться как раз к начало турнира. Сходите к воротам, через которые вы проникли в город, и поговорите с охранником у стойл о Забытом Лабиринте. Потом до часу ночи просто побродите по городу; если хотите, зайдите в храм и поговорите с первосвященником о том же Лабиринте. Затем возвращайтесь в таверну, обязательно пообедайте и ложитесь спать. Завтра вам предстоит великий день – ваш первый в жизни рыцарский турнир.

ТУРНИР СЕМИ КЛИНКОВ

Как только наступит утро, глашатай объявит о начале турнира. В зале подойдите к герольду и постарайтесь узнать как можно больше о правилах и условиях поединка. Затем поговорите с Хеллайнеей, пожелайте ей удачи и попрсcите помощи в выборе соперника. После того как вы узнаете все, что хотели, пообщайтесь с остальными участниками турнира. После «милой» беседы с герцогом Эраггским можно приступать и к самим поединкам. Для того чтобы выбрать соперника, необходимо подняться на второй этаж и взять рядом с родовым гербом скипетр соответствующего цвета. Затем пройти в зал, ведущий на арену, и выбрать оружие. Возьмите фамильный щит и пику. На выбор вам предоставляется три разновидности пик: легкая удобна в управлении и позволяет наносить быстрые удары; тяжелую трудно удержать, но и удары, нанесенные ею, получаются намного более болезненными; классическая пика обладает усредненными параметрами первой и второй. После выбора оружия поговорите с вашим оруженосцем о жеребцах, он предложит вам на выбор легкого, но быстрого и маневренного, или тяжелого, но более устойчивого. Какому снаряжению отдать предпочтение – решать вам; я предпочитаю классическую пику и быстрого жеребца. Когда вы готовы, выходите на арену. Во время заезда всегда старайтесь целиться в левый бок соперника, так у вас будет больше шансов нанести удар первым. Учтите также и то, что в дебютном заезде противник обычно не успевает ударить и промахивается. Используйте это, чтобы получить преимущество в запасе жизненных сил во время следующих ударов. После сражения восстановите свои силы с помощью снадобья и возвращайтесь в Геральдический зал. Для того чтобы выбрать следующего соперника, повторите вышеописанную процедуру. Теоретически вы можете одолеть всех рыцарей, но от этого будет мало прока, так как чемпионом все равно станет Танасия. Для дальнейшего прохождения игры вам достаточно выиграть у одного-двух соперников. С другой стороны, победа в сражении приносит деньги (по 50 драков за каждого рыцаря) и, что самое главное, опыт, влекущий за со-

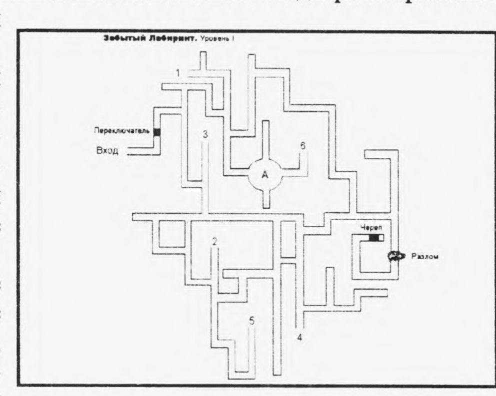
бой увеличение ваших характеристик: жизненной силы и выносливости. Так как вам еще предстоит не одно сражение, то разумно было бы попытаться их улучшить. В любом случае, решать опять вам. После завершения турнира и объявления победителя вас поздравит сам принц Артур. Поблагодарите его и согласитесь принять участие в Кенмарском турнире, последнем перед поединком Венценосца. Не про это ли говорил нам старый волшебник в нашем замке? Принц искренне удивлен вашей неосведомленностью в истории собственного государства, но он все же представит вас графине Кайренской. Вне зависимости от того, что вы скажете, она сразу же покинет вас, а к вам с поздравлениями подойдет наша старая знакомая леди Хеллайнея. Согласитесь на ее предложение тренироваться вместе, ведь до Кенмарского турнира осталось всего лишь 10 дней.

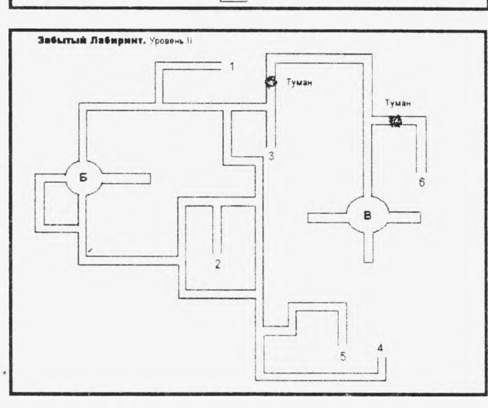
Выйдя на улицу, идите к фонтану. Поговорите с Киндерией, той девушкой, которая читает книгу, сидя около лавки. Спросите о том, что печалит ее. Ага, отец Киндерии не одобряет ее выбор! Узнайте, как зовут того парня. Хм, Пьер, которого еще называют Малышом... Не наш ли это оруженосец? Хороший малый, стоит его похвалить, затем пообещайте помочь этой девушке и поговорить с ее отцом. После беседы поверните налево и зайдите в лавку к Ненизме. Спросите у нее, где она берет свой товар. Пропустив мимо ушей замечание о «таких же, как ты», поинтересуйтесь о необычных путях доставки контрабанды. Хмм, оказывается, каждый в этом городе знает о Забытом Лабиринте, так что получается, что он не такой уж и забытый. Расспросите поподробнее об этом подземелье, хотя Ненизма знает лишь о том, что вход туда открыт только ночью. Завершив беседу, посмотрите по сторонам. Так как у вас после неплохого выступления на турнире должны были появиться деньги (в зависимости от того, сколько соперников вы выбили из седла), то сейчас самое время докупить недостающее снаряжение (фонарь и зеркало), если вы этого еще не сделали. Так же рекомендуется запастись провиантом, он вам пригодится. Совершив все необходимые покупки, покиньте магазин. Вернитесь в Геральдический зал, поговорите с герольдом. Хороший шанс помочь его дочери, достаточно лишь похвалить своего оруженосца. Теперь можно вернуться к Киндерии и сообщить ей, что вы выполнили ее просьбу. Выслушав слова благодарности, согласитесь на дальнейшее «сотрудничество». Совсем неплохо, у нас теперь есть еще один союзник.

Кстати, не появился ли где-нибудь тот таинственный пергамент? Алхимик наверняка должен знать об этом, зайдите к нему в лавку. Поговорите с хозяином: наконец-то вам улыбнулась удача! Идите налево, к дальней стойке. На стене висит необходимый вам пергамент, купите его. Используйте на нем чары чтения. Странный получился текст, прямо загадка какая-то. Поговорите об этом с алхимиком и спросите о переводе. Также узнайте, не замечал ли он чего-нибудь необычного в последние дни. Воистину, странные дела творятся в этом городе! Высокий человек в черном плаще, с благородными манерами, расспрашивающий про какой-то непонятный артефакт – уж не сам ли это герцог Эраггский? Попытайтесь разузнать подробности. Этот человек упоминал про Харска, но кто это такой? Стоит спросить у священника. Выйдите из лавки и отправляйтесь в храм. Там расспросите у уже знакомого нам первосвященника о том, кто такие Харск, Великий Драконик и Спящий. Выведайте как можно больше информации о Забытом Лабиринте и попросите о новой встрече с Провидцем. На этот раз он вам расскажет о вашем будущем, впрочем, столь же туманно, как и о прошлом. Покиньте храм. Оставшееся до темноты время проведите, гуляя по городу и разговаривая со всеми встречными о турнире.

ЗАБЫТЫЙ ЛАБИРИНТ

Когда наступит ночь, отправляйтесь к фонтану и поговорите с призраком (он будет там лишь в том случае, если вы поговорили с первосвященником о Спящем). Спросите у призрака имя, узнайте о его прежней жизни. Предложите помощь, но, спросив о награде, откажитесь искать его останки. Соглашайтесь лишь после того, как он предложит магический камень в обмен на свои кости. Задайте вопрос о входе в Лабиринт. Опять загадка! Что-то их становится слишком много для одного дня. Хотя, постойте, кажется, в этом все-таки есть некий смысл! Вернитесь к арке и, повернув налево, посмотрите на статую. Достаньте зеркало и вложите его в руку Человека-Дракона. Так вот что значили слова об отражении в том манускрипте – зеркало привело механизм в действие и потайная дверь открылась. С помощью трута зажгите фонарь и спускайтесь в подземелье.





На приведенных картах двух этажей Лабиринта основные комнаты обозначены буквенными индексами, а переходы отмечены цифрами, например, спуску номер 1 на плане первого уровня соответствует подъем номер 1 на плане второго уровня.

После первого поворота обратите внимание на рычаг слева. Пока его не двигайте, лишь прочитайте надпись, воспользовавшись чарами чтения. Теперь отправляйтесь в зал, отмеченный на карте как комната «А». Там вы встретите двух оставшихся гоблинов (лучше уж было расправиться с ними прямо в лесу...). Используйте защитное заклинание и разделайтесь с ними раз и навсегда. Обыщите одежду и достаньте карты двух этажей Лабиринта. Прихватите с собой кошелек и короткий меч. Возвращайтесь через тот же проход, которым пришли, и двигайтесь на северо-восток, к месту, помеченному на плане голубым облаком. Часть лабиринта там оказалась разрушена, глубоко внизу, в проломе, плещется вода. Хорошо, что у нас с собой есть веревка, зацепите ее за балку над пропастью и переберитесь на другую сторону. Двигайтесь до конца коридора. В тупике, в углублении стены, валяется плащ, на нем лежит череп – это все, что осталось от скелета призрака. Возьмите череп и самой короткой дорогой возвращайтесь обратно.

Выйдя на поверхность, подойдите к фонтану и вновь поговорите с призраком. Теперь можно идти в храм. Расскажите первосвященнику обо всем, что произошло с вами в Лабиринте, и отдайте ему череп. Откажитесь от встречи с Провидцем, все равно ничего нового он пока не скажет. Вернитесь к фонтану и скажите призраку, что вы выполнили обещание. Он исчезнет, а на его месте останется

магический камень, защищающий вас от заклинаний. Подберите его и возвращайтесь в таверну. Поговорите с Малышом Пьером, предайте ему суть вашего с Киндерией дела. Предложите ему стать вашим оруженосцем на «постоянной основе» и договоритесь о завтрашней тренировке. Затем поговорите с Хеллайнеей. Снимите комнату и ложитесь спать.

ЖИЗНЬ В ГОРОДЕ

Проснувшись, вы окажетесь в Геральдическом зале. Возьмите понравившееся оружие, скажите Хеллайнее, какой вид поединка и какого соперника вы выбираете. Вы можете сразиться с ней и с Пьером на мечах или копьях, причем только один раз за день.

После тренировки вернитесь в таверну. За столиком справа вы встретите Страупсика – подсядьте к нему и предложите выпить. Спросите, сколько ему лет. Затем поинтересуйтесь, знал ли он ваших родителей. Поговорите об обстоятельствах их смерти. Не заводя разговора о герцоге Эраггском, пожелайте Карру удачи и покиньте его. За противоположным столиком сидит Квентин, тот странный паренек, которого мы встретили в первый день своего пребывания здесь. Начните разговор, спросив о новостях. Попросите его продолжать свой рассказ. Задайте вопрос о герцоге и о подземельях, скажите, что Забытый Лабиринт действительно существует и вы там недавно побывали. Странно, у герцога появился какой-то таинственный союзник. Попросите Квентина как можно больше разузнать о нем.

После беседы отправляйтесь в город и передайте Киндерии суть вашего с Пьером разговора. Затем отправляйтесь к Дикхару, алхимику. Спросите его о свежих новостях, на его просьбу откройте ваше настоящее имя. Ого, оказывается, за вами следят. Тот самый таинственный человек в черном, о котором говорил Квентин... Узнайте у Дикхара, что он сказал незнакомцу. Да, дело принимает неожиданный оборот. Хотя нам пока ничего не остается, как бродить по городу до наступления темноты.

На следующее утро будет очередная тренировка, и так вплоть до дня турнира. В принципе, поединки не так сложны, к тому же увеличивают ваши характеристики, так что имеет смысл потратить на них пару часов в день, все равно делать пока больше нечего. В эти дни в оставшееся после тренировок время просто побродите по городу и поговорите со всеми жителями о прошедшем турнире.

МАРААК, ДРАКОН ОГНЯ

В пятую или шестую ночь вашего пребывания в Драконии в таверне, на лестнице, ведущей в вашу спальню, вас встретит трактирщик и передаст вам записку от графини Кайренской, требующей, чтобы вы немедленно явились во дворец. Прочитайте послание и поспешите ко входу в палаты принца. Поговорите с охранником и покажите ему ваше приглашение. Войдя в комнату, спросите графиню о причине вашего визита. Когда она попросит, покажите ей ваше кольцо огня. Внезапно в комнате появится принц Артур и в весьма грубой форме потребует, чтобы вы убирались из дворца. Вне зависимости от того, что вы ему ответите, он первым атакует вас. Вот тут и выяснится, что это отнюдь не принц, а тот самый таинственный колдун в черном, который выслеживал вас. Первым делом он попытается парализовать вас своими чарами. Чтобы противостоять им, бросьте в него волшебный желудь, подарок гнома. Затем, взяв в одну руку маги-

ческий камень, полученный от призрака и необходимый для отражения заклинаний чародея, в другую возьмите любое мощное оружие, например, топор, и расправьтесь с колдуном. В этом вам очень поможет магия защиты и слабости, не забывайте использовать ее. Покончив с ним, вернитесь и поговорите с графиней Кайренской, или, точнее, с вашей матерью, с той, которую вы считали давно погибшей. Оказывается, она просто потеряла память от ужаса, наблюдая гибель вашего отца. Возьмите со стола пузырек с лечебным снадобьем и выпейте его. Продолжите разговор и узнайте, где находится вторая часть таблички. Все-таки священник был прав, она у графини. Возьмите древний камень с договором со стола и покиньте графиню.

Оказавшись на улице, соедините табличку и используйте на ней кольцо Огня. Вас перенесет в Пустынные Земли, место, где находят свое последнее пристанище драконы. Сила кольца пробудит Мараака, и он прилетит посмотреть на наследника. В разговоре с драконом своего отца старайтесь быть вежливым, но главное – чтобы он признал в вас Валленрода. Вы должны проявить и гордость. Согласитесь выполнить его задание и выслушайте историю о двух Камнях. Возьмите из лап Мараака Кристаллиан, один из Камней Равновесия. Попросите его вернуть вас в город. Уже у городских стен попытайтесь выведать у дракона как можно больше о вашей задаче и о предстоящем поединке Венценосца. Попрощайтесь с Мараком и проходите через ворота.

КРИСТАЛЛИАН И АДАМОСТЕР

Вернитесь в таверну и поговорите с Карром Страуспиком и с Танасией Хайренант. Теперь они не будут сомневаться в вашем титуле, разговор пройдет более спокойно – союзника Мараака надо уважать. Выйдите из гостиницы и поверните налево. Зайдите в кузницу, спросите продавца об особом оружии. Выяснится, что последнее священное копье купил день назад герцог Эраггский; хорошо, что вы сделали это еще раньше. Теперь самое время зайти к священнику. Поведайте ему об истории, рассказанной Марааком. Само собой разумеется, он не поверит вам. В доказательство покажите Кристаллиан. Первосвященник направит вас к Провидцу. На этот раз спросите старца об Адамостере, и в ответ вы услышите очередную загадку. Что ж, когда-нибудь мы их решим.

Идите во дворец, там вас ждет графиня Кайренская, точнее, леди Майрана фон Валленрод. Поговорите с ней о Марааке и Адамостере, возьмите деньги со стола. Затем обратитесь к принцу Артуру. Вначале для того, чтобы узнать как можно больше о событиях в городе, спросите его, откуда он узнал про Мараака. Говорите с принцем, пока не исчерпаете все возможные реплики. Попрощайтесь с ним и тут же начните беседу заново. На этот раз выберите первый пункт. Принц отдаст вам семейную реликвию – Бесер'х, Огненный меч вашего отца. Возьмите его и вернитесь на улицу.

У нас осталось еще одно дело, которое необходимо завершить. Для того чтобы добиться помолвки Киндерии и Пьера, отправляйтесь в Геральдический зал и во время разговора с отцом Киндерии выберите следующие пункты:

- **Я пришел к вам по просьбе вашей дочери и Пьера.**
- **Мне неловко, но я...**
- **Мне больно слышать о смерти вашей жены...**
- **Вы даете согласие на помолвку?**
- **Думаю, вы приняли верное решение, сэр.**

Смело идите к Киндерии и сообщите ей о новостях. Теперь необходимо подготовиться к предстоящему спуску в Лабиринт. Зайдите к Дикхару и купите у него орб Силы и несколько восстанавливающих жизнь снадобий. Если ваша фляжка пуста, наполните ее водой из фонтана. Затем до наступления темноты просто прогуляйтесь по городу, расспросите всех жителей о новостях.

С наступлением темноты спускайтесь в Забытый Лабиринт. Пройдя немного вперед, опустите переключатель слева. Затем сразу же идите в комнату, обозначенную на карте индексом «Б». Войдя в зал с южной стороны, прочтите руны над дверью. Затем отправляйте в комнату «В». Для того чтобы пройти зеленый туман, воспользуйтесь Кристаллианом — камень поможет вам миновать это препятствие. Оказавшись в комнате, обратите внимание на драгоценные камни, вмонтированные в статуи. Нажмите на них в следующем порядке: белый, желтый, красный и зеленый. Идите на юг (слева — желтая статуя, справа — красная). Как ни странно, но вы вновь окажетесь в комнате Б. Поверните налево и двигайтесь прямо до следующего перекрестка. Выберите правый путь и вновь идите прямо. Минуя статуи драконов, продолжайте все время идти вперед, пока не увидите надпись над дверью. Прочтите ее, войдите в зал и нажмите камни в такой последовательности: желтый, красный, белый и зеленый. Покиньте комнату через восточный проход (красная статуя слева, зеленая — справа). Идите прямо и спуститесь на нижний уровень. Перед вами появится высохший фонтан.

Самое время сохранить игру и приготовиться к битве. Хотя демона и можно убить Огненным мечом (предварительно наложив на него чары факела), все же более быстрый и надежный способ — воспользоваться священным копьем. Возьмите его в руки, наполните фонтан водой из фляги, примените заклинания защиты и слабости и атакуйте монстра. Во время боя восстанавливайте силы снадобьем, а когда здоровье демона опуститься ниже 60 единиц, используйте орб Силы: он придаст дополнительный вес вашим атакам (раньше им воспользоваться нельзя, так как после введения в действие орба вы не можете применять остальные предметы до окончания схватки). После того как вы уничтожите чудовище, возьмите Адамостер. Теперь вы — Хранитель обоих Камней, будьте осторожны, одно ваше неверное действие вполне может изменить баланс этой Вселенной.

Возвращайтесь в город тем же путем, что пришли сюда. Вначале идите налево, затем три раза прямо, опять налево, прямо, направо и, наконец, вновь прямо. Выходите из подземелья. Если еще не наступило утро, поговорите со стражниками у ворот и с охранником у дворца принца. Зайдите в таверну, побеседуйте со всеми обитателями. Теперь вполне можно отдохнуть. Оставшееся до турнира время необходимо провести с пользой, постарайтесь выведать как можно больше сведений. Обязательно поговорите с Хеллайнеей, спросите, что она думает о турнире. Расскажите Пьеру о том, как обстоят дела с его помолвкой, примите слова благодарности. Не забудьте поговорить с Квентином — вы узнаете о том, что замышляет герцог Эраггский. Правда, постарайтесь во время беседы не упоминать имя Хеллайнеи, так как реакция оруженосца на это будет странной и подозрительной.

Но самое главное на данном этапе — хорошо подготовиться к финальной битве. Отправляйтесь к Дикхару, потому что необходимо пополнить запасы лекарственных снадобий. Обычно, чтобы победить Кариаканда, хватает 10—12 штук, но в любом случае постарайтесь полностью заполнить ими сумку. Начиная с этого момента, вам понадобятся: кольцо и меч Огня, кольцо Жизни, два Камня, Хрусталь-

ный шар, меч Эрена и священная пика (впрочем, от последней также можно при желании избавиться). Остальные предметы можно легко уничтожить, никакого влияния на ход дальнейших событий они уже не окажут.

КЕНМАРСКИЙ ТУРНИР

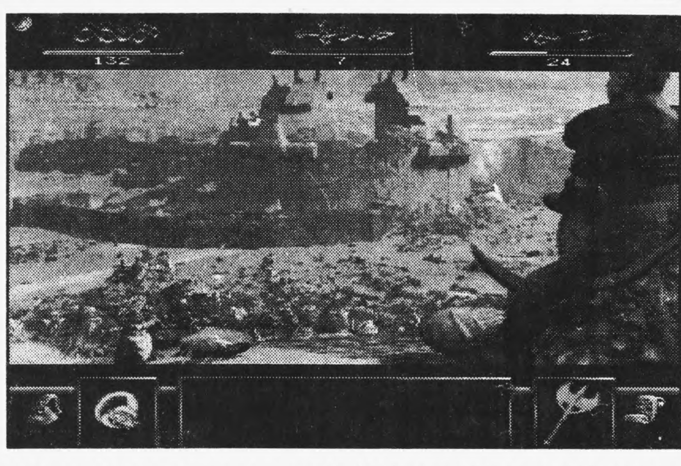
И вот начинается Великий турнир. Вначале поговорите с Танасией, герцогом Эрагтским и Страупсиком. Затем обратитесь к Хеллайнее. Ради интереса согласитесь сразиться с ней и потребуйте вознаграждение за вашу «смелость» (награда окажется весьма оригинальной). Повернитесь к Артуру и спросите его о принцессе. Странно, вы ее не знаете, а она уже выбрала вас своим чемпионом. Поинтересуйтесь у герольда, какие преимущества это вам дает.

Воспользовавшись своим правом выбора, вызовите кого-нибудь на поединок. На этой стадии вам необходимо поразить трех бойцов, так что лучше сразиться с самыми слабыми, такими как принц Артур, Ролонд или Токмар. Откройте двери, ведущие на арену, и выберите необходимое вам оружие. Принцип поединков остается прежним, просто не забывайте после каждого боя восстанавливать силы волшебным эликсиром. После победы над третьим противником настанет черед схватки Хеллайнеи и Кариаканда. Это ужасно! Воспользовавшись магией тьмы, он смертельно ранит вашу напарницу. Подойдите к умирающей графине. Поклянитесь отомстить герцогу. Когда ее дыхание остановится, примените Кристаллиан. Волшебный камень на некоторое время вернет ей жизнь, но магия Смерти неотвратима. Поговорите с Артуром о произошедшем событии, но не давайте ярости управлять вами, согласитесь принять участие в финальном поединке. После этого в комнату войдет принцесса Кармина. На ее вопрос о том, кого она вам напоминает, поинтересуйтесь, зачем это вашему старому знакомому Квентину понадобилось переодеваться в женское платье. Ха, оказывается, что это принцесса со времени вашего прибытия в город маскировалась под маленького оруженосца. Пообещайте ей уничтожить Кариаканда и возьмите амулет на память.

ПОЕДИНОК ВЕНЦЕНОСЦА

Что ж, вот и наступает конец нашим приключениям. Оказавшись на улице, воспользуйтесь кольцом Огня и вызовите Мараака (просто примените кольцо на экране). Дракон доставит вас в Колыбель Солнца – место, где испокон веков проводится поединок претендентов на трон. Поговорите с Артуром. Затем возьмите в одну руку кольцо Огня, а в другую – меч. Развернитесь и обратитесь к Танасии. После разговора повернитесь в сторону Карра Страупсика. В этот момент в небе над вами появится герцог Эрагтский. Но не кажется ли вам его дракон поразительно знакомым? Да, это Дагон, бывший помощник барона Хаагена фон Дьяконова, убийцы вашего отца. Но как Дагон оказался у Кариаканда? Впрочем, драконы вправе сами выбирать союзников, и никто не может перечить им. Обратитесь к Марааку, на его вопрос ответьте, что вы пришли сюда затем, чтобы выиграть.

Начнется турнир. Вы вместе с Марааком окажетесь победителями. Но герцог Эрагтский оспорит результаты, сославшись на то, что вы использовали Кристаллиан, тогда как разрешена лишь магия колец. Вы ничего не сможете с этим поделать, и Кариаканд вызовет вас на Поединок Чести. Во время его вы сможете использовать лишь фамильные мечи, другое оружие не приносит вреда противнику. Так что приготовьтесь к бою, наложите заклятие факела и приступайте к сражению. Если у вас еще осталась магия, используйте ее на чары защиты и слабости, они помогут



вам выстоять в этой схватке. Применяйте лечебное снадобье только тогда, когда уровень жизни опуститься ниже 30 единиц. Старайтесь наносить упреждающие удары, не давая Кариаканду сделать ответный выпад. В принципе, того количества бальзама, которое вы взяли с собой, вполне должно хватить.

Был поединок легким или нет, но в конце концов Кариаканд падет поверженным к вашим ногам и вы выслушаете длинную историю причин произошедших событий в изложении уже знакомого нам волшебника. Следующей сценой будет церемония коронации. Поговорив с Артуром, теперь уже бывшим принцем, вы встанете перед выбором: сохранить верность погибшей Хеллайнее или просить руки принцессы Кармины? Решать, как всегда, вам, на финальную сцену это уже никакого влияния не окажет.

Вот и прошел заключительный ролик. Обсидиановы Врата разрушены, полчища орков вторглись в страну, государство на грани разрушения. Не самое удачное время вы выбрали, чтобы стать принцем. Слишком много осталось нерешенных дел. Финальная заставка недвусмысленно намекает на необходимость продолжения. Хотя, в силу некоторых причин, указанных в начале данной статьи, вполне вероятен конец серии, но кто знает — может, нам посчастливится еще не раз поучаствовать в приключениях принца Вернера фон Валленрода?

ОДИН ИЗ СПОСОБОВ НЕ СОВСЕМ ЧЕСТНОЙ ИГРЫ

В игре присутствует огромное количество недоработок и нестыковок, которыми любой игроман вполне может воспользоваться в целях облегчения прохождения игры. Приведу один из вариантов получения неограниченного количества денежных средств.

Убив орка в первую ночь своего пребывания в Драконии и обыскав его плащ, вы найдете змеиный кинжал, точно такой же, как вам дал умирающий вор на выходе из Варкальдского леса. Теперь в любое время после первого турнира вы можете вернуться в магазинчик к Ненизме и, показав ей кинжал, получить еще один Багровый Коготь, а затем за вознаграждение в 100 драков вернуть его первосвященнику. После этого вы можете в любой момент еще раз зайти к Ненизме и, вновь потребовав Коготь, отнести его в храм за очередные 100 драков. Повторить данный трюк можно неограниченное число раз, лишь бы времени хватило. Таким весьма нехитрым способом можно вполне накопить пару тысяч, так что без денег вы никогда не окажетесь.

Дмитрий Бурковский

ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА

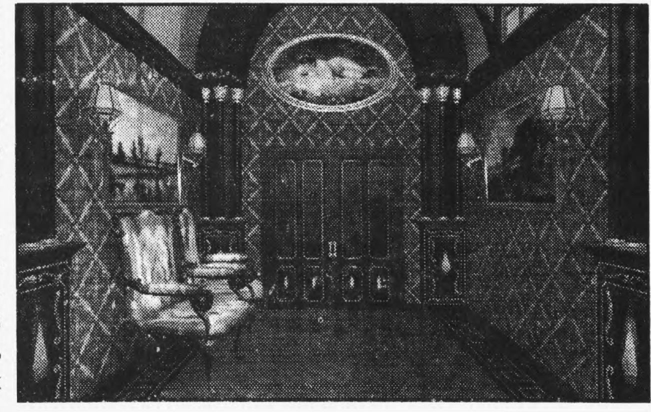
Разработчик:	New Media Generation
Издатель:	New Media Generation
Выход:	весна 1997 г.
Жанр:	приключение
Рейтинг:	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 3.1 или Windows 95
Процессор – DX4-100
Оперативная память – 8 Мб
Привод CD ROM – четырехскоростной

Квест – слово «забугорное», тем не менее игры в этом жанре популярны в кругу отечественных игроманов не меньше любых других. Нижеследующий разговор пойдет о новом интересном представителе квестовой диаспоры – игре «Призрак старого парка». Но не будем зря тратить свое драгоценное время и начнем по порядку.

В игре от вас потребуются главным образом две вещи. Во-первых, умение грамотно обращаться с мышью, т. е. не кидать об пол, не грызть зубами, а просто в нужные моменты жать на нужные кнопки, в чем, согласитесь, на первый взгляд нет ничего сложного. Во-вторых, хоть чуточку серого мозгового вещества, т. к. в игре необходимо будет запоминать расположение комнат замка, различных проходов, дверей, содержание посланий и пр., поскольку плана замка не имеется ни у кого, даже у нас, как это ни печально. Если вы обладаете обоими этими навыками, то успех наполовину уже обеспечен.

После загрузки игры вас ожидает разговор с одним из окрестных жителей, так сказать, напутствие перед стартом. Голос предупредит вас о предстоящих опасностях, после чего загрузится небольшая видеовставка с участием трупов, могильных крестов и кладбища. Любителям мистики можно с помощью волшебной клавиши Esc покинуть игру, чтобы, загрузившись вновь, снова посмотреть предложенный мультфильм.



Итак, мы вошли в заколдованный замок. Перед нами длинный коридор и курсор мыши. В игре он может принимать только пять различных

положений: вперед, налево и направо – это три из них. Когда какой-то предмет можно взять, на экране вместо стрелки появится рука, а если перед вами возникнет дверь, которую невозможно открыть, даже имея ключ, то вы увидите два меленьких овала – один внутри второго. Это означает, что здесь ловить нечего, и надо идти искать другой выход из создавшегося положения. Правая кнопка мыши в любой момент выведет на экран меню, где вы сможете сохранить игру или восстановить «заначенную» ранее. Но учтите, что при выходе из игры запомненные ранее моменты не сохраняются, и вам придется все начинать сначала. Если все это помнить, то вы поймете, что тут нет ничего сложного – тем лучше для нас.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Ваша цель – разгадать все загадки старого замка и благополучно из него выйти. Для этого необходимо сделать две вещи: запустить генератор и врубить электричество. Ну и потом, конечно, посредством несложных комбинаций просто выйти из этого гиблого места. Начнем по порядку.

ЗАПУСК ГЕНЕРАТОРА

От места, где вы проникли в замок, направляемся до конца коридора, входим в бильярдную, через нее заходим в центральный зал с бассейном и мостиком, проходим по нему, входим в дверь, идем до конца, попадаем на кухню, а через нее проникаем в комнату слуги Генри и в итоге оказываемся перед большим письменным столом. Открываем все ящики, которые можно открыть, не применяя грубую мужскую силу. Читаем две оставленные записки и получаем «золотой» ключик от комнаты служанки Шарлотты. Теперь идем в ее комнату, благо у нас имеется ключ. Для этого возвращаемся обратно в бильярдную и открываем правую из двух узких дверей. Читаем записку на столе и подходим к картине. Щелкаем мышкой по раме, и перед нами появляется сейф.

Так как у нас нет динамита, то нам придется немножко повозиться, чтобы его открыть. Перед нами квадрат размером 5x5 клеточек, и чтобы открыть сейф, необходимо закрасить все маленькие квадратики красным цветом. Делается это просто. Сперва закрасьте все квадратики, кроме центрального. Если пронумеровать их построчно (первая строка – это клетки с номерами от 1 до 5, вторая – от 6 до 10 и т. д.), то нажимайте по порядку на все нечетные номера, при этом пропустив центр. После этого оставшийся незакрашенный квадратик планомерно загоняйте в угол, и ходов через десять вас ждет успех.

Также в вашем распоряжении имеются два кольца. Верхнее очищает все замалеванное поле, нижнее открывает сейф при полном закрашивании большого квадрата. Открыв сейф, вы увидите много денег, бумажных и металлических, но у вас нет возможности взять их. Открывайте маленький ящичек вверху справа, там лежат оставшиеся ключи от запертых дверей. Теперь, если вы помните содержание записок, нам нужно найти канистру и шланг.

Возвращаемся в комнату Генри, подходим к телефону и открываем верхнюю дверцу шкафа. Там то, что нам нужно. В боковой дверце можно найти несколько номеров телефонов, запомните их, они вам еще пригодятся. С найденными вещами шлепаем в коридор, через который мы попали в замок. Открываем запертую дверь и попадаем в большую комнату – это кладовая. В самом дальнем углу находится бочка с керосином. Наполняем канистру и уходим.

Идем в бильярдную и спускаемся в подвал. Подходим к лестнице, залезаем наверх и выливаем содержимое канистры в топливный бак. Спускаемся, подходим к столу в конце прохода – на нем полно различных шестеренок, которые надо сажать на торчащие из стены валы таким образом, чтобы получить связанную цепь с передаточным числом на циферблате, равным 7:11. Все шестерни двухуровневые и обозначаются на экране значением своего внешнего и внутреннего радиусов колец. Насаживать на валы их нужно следующим образом. Сперва на четвертый вал вешаем шестерню 3:2, затем насаживаем на третий вал шестерню 2:1, на второй – 4:1, на первый – 4:3 и на пятый – 3:1. Включаем генератор нажатием кнопки под табло и с чистой душой идем из подвала.

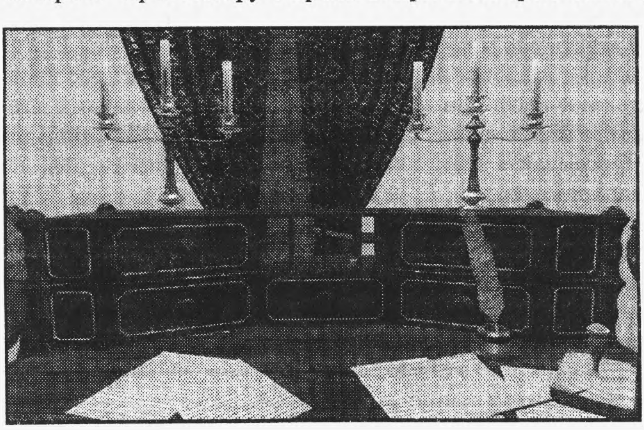
ВКЛЮЧЕНИЕ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА

Возвратившись в комнату старика Генри, отпираем дверь за телефоном – за ней библиотека, а также винтовая лестница. Поднимаемся по ней, проходим транзитом через следующую комнату и попадаем в галерею, в конце которой – железная дверь с кнопкой на стене справа. Жмем кнопку, и мы в следующем зале. Там полно всяких ящиков и трубопроводов, а также слева имеется очень любопытное помещение, где много мистических фигур, скелетов, просто черепов и т. п. Здесь можно расслабиться и перевести дух. Впрочем, те, кто не устал, могут вообще сюда не заходить. Отдышавшись, залезаем по лестнице наверх и видим перед собой приборный щиток.

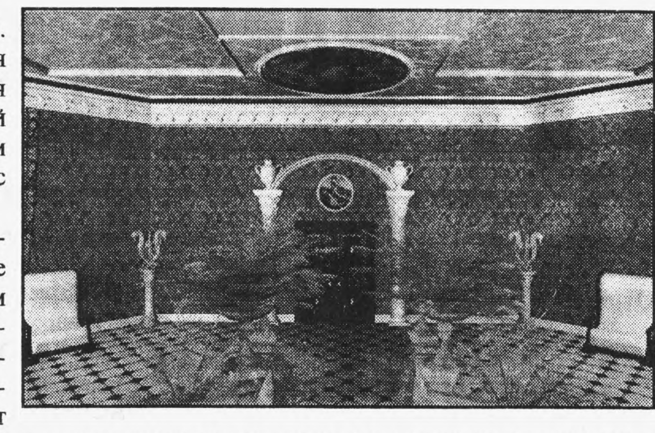
Чтобы электрифицировать замок, нужно замкнуть схему. Поворачивая кружочки с цифрами и добиваясь того, чтобы стыковые цифры у разных кружочков совпадали друг с другом, мы будем видеть, что синий цвет, исходящий из центрального круга, постепенно проникает во все остальные. Распространив синеву по всем кружкам, мы включим электричество и закончим очередной этап нашей экскурсии по замку.

КАК ВЫБРАТЬСЯ ИЗ ЗАМКА

Для начала внимательно перечитайте все найденные записки, там указаны все благоприятные для вас временные интервалы. Далее идем в зал с бассейном и подходим к старинным часам на стене. В данный момент они показывают три часа дня. С помощью небольшого колечка устанавливаем на циферблате время 10:00 вечера и через хибару старика Генри и галерею опять двигаемся к электрощитку.



Там справа три рычага – дергаем средний. Бежим в комнату Генри и в левом нижнем ящике письменного стола устанавливаем дату – пятница 15-ое. Вы еще не забыли телефоны? Отлично, звоним Эдварду, включая тем самым механизм. Через библиотеку снова идем по ступеням вверх и через знакомую дверь попадаем уже не в оранжерею, а в



покои самого Эдварда. Там еще одна винтовая лестница. Поднимаемся по ней и рядом с головой медведя на стене видим столик, на котором нас ждет телефон.

Звоним Диане, спускаемся вниз и выходим уже через другую дверь. Там мы оказываемся в коридоре. Слева – зеркало, которое показывает, что будет с вами, если вы тут еще задержитесь; напротив – ванная комната или душевая, как хотите; в ней иногда моется какая-то дама (можете взглянуть). Но не увлекайтесь, наша цель – дверь в конце коридора, за которой будут покои Дианы. В противоположном углу мы видим шкаф и дверь рядом с ним. Если ловким движением руки передвинуть шкаф, то нам откроется другая дверь. Туда-то нам и надо.

Спускаемся вниз и по знакомому маршруту топаем снова в комнату Эдварда. Там звоним по телефону, напротив которого в записной книжке ничего не значится. Это был последний звонок, поэтому остальные телефоны можете забыть или вычеркнуть, они нам больше не потребуются. Идем в покои к госпоже Диане, открываем дверь, но попадаем не к ней, а в огромный зал, на середине которого стоит сервированный стол. Мы в столовой, господа! Никто не хочет перекусить? Погодите, рано думать о еде: если мы с вами быстренько отсюда не выберемся, то нас самих тут уплетут за обе щеки.

Вперед, к цели! Двигаем через парадную лестницу в центральный зал с бассейном. Подходим к часам и устанавливаем их на 7:30 утра. По привычному пути идем в бильярдную, а дальше в комнату Дианы через левую узкую дверь. Если вы не успели задвинуть шкаф назад, то вам повезло. Как только окажатесь наверху, задвиньте шкаф на прежнее место и выходите в столовую через освободившийся проход.

Зайдите в покои Эдварда и через картинную галерею проникните в комнату слуги Генри. Проходите на кухню и выходите из нее. Дальше вас проведут по длинному коридору, и в итоге вы очутитесь перед большой дубовой дверью. Смело открывайте ее – и вы на свободе. Притончик Эдварда накрылся, а вы получите в наследство эту расколдованную хибару. Напоследок смотрите мультик – и все!

Надеюсь, с помощью этого solution'а или без него вы в полной мере смогли насладится прекрасной графикой и параллельным звуковым сопровождением. Музыка подобрана в классическом стиле, поэтому, в одиночестве блуждая по помещениям замка, невольно чувствуешь какое-то внутреннее беспокойство. К музыке прибавляются еще и всевозможные крики, плачи и стоны из разных уголков дома, от чего игра явно не пострадала. В общем, сходите – сами убедитесь!

Дмитрий Руднев, клуб «Game Galaxy»

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

ACES OVER EUROPE

BATAT — восстановить жизнь;
DADS — полное вооружение;
QUARTS — невидимость.

ACTUA SOCCER

Во время игры напечатайте следующее:
SOCCER -01142475549
Теперь вы сможете играть за команду Gremlin Showbiz XI, самую крутую из всех. Кроме того, вы сможете редактировать характеристики команды.

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

Зажмите на правой стороне клавиатуры Alt + Shift + Ctrl и нажмите «Play single mission». Теперь вы можете редактировать все задания и использовать все самолеты.

AFTERLIFE

Зажмите Shift и наберите 421 – получите деньги.

Далее, в любой момент во время игры наберите $@! – получите 10 миллионов монет. Но учтите: пользоваться этим кодом можно только пять раз, а на шестой прилетит Звезда Смерти и взорвет ваш Ад или Рай.

SAMNMAX – напечатайте этот код три раза (заглавными буквами!) – и получите секретную катастрофу (BAD THING).

ALBION

Посетите целительницу на планете Iskai. Начните разговор и тут же его закончите. В большинстве случаев целительница даст вам синее волшебное зелье, которое стоит 16,6 золотых. Повторяйте этот процесс, пока не наберете достаточно денег на покупку оружия и прочих полезных вещей.

ANDRETTI RACING '98

Чтобы получить дополнительный выбор автомобилей, выберите в меню опцию Begin Career и введите одно из следующих имен :
CHAO BROS – машины класса Indianapolis;
PEACEFUL OCEAN – сток-кары.

ANNO 1602

Для получения доступа ко всем миссиям отредактируйте файл «game.dat» любым редактором, хоть notepad'ом. Поменяйте:
Volume: -750, 0, -5??
на Volume: -750, 0, -580
(Значение «-750» может варьироваться).

ARCIMEDEAN DYNASTY

Зажмите обе клавиши Ctrl и введите:
0 – закончить миссию;
1 – неуязвимость;
2 – бесконечные торпеды;
3 – бесконечный боезапас для пушек.

Можно сделать и еще кое-что. При помощи любого текстового редактора (например, Notepad) откройте вашу сохраненную игру (по умолчанию она лежит в Bluebyte\AD\Dat\Save). Далее найдите нужную вам спасенку. Сделать это очень легко. К примеру, нам нужна спасенка, которую вы назвали «Floodgate». Откройте файл, и первые три строчки будут такими:
Global
Name = Floodgate
Credit = 13237 < – в этой строке указывается количество ваших денег.

Вы можете совершенно спокойно поменять это число на другое, например:
Credit = 99999 < – теперь у вас стало 99.999 монет. Загрузите игру и наслаждайтесь. Вам хватит на все.

Внимание! Не меняйте другие строчки, т. к. вы можете подвесить всю систему!

ARMORED FIST 2

Эти коды подходят для версии 1.03. В режиме Multiplayer они действовать не будут. Вводить все коды надо после начала миссии.

OVERVIEW – зажмите одновременно Ctrl и F12. Для отключения повторите всю процедуру. Этот код даст вам карту всей битвы.

RELOAD – зажмите одновременно Alt, Shift и R. Этот код даст вам максимально возможный боезапас для оружия.

REPAIR – зажмите одновременно Alt, Shift и D. Это код полностью удалит все повреждения вашего танка.

INDESTRUCTIBLE – зажмите одновременно Alt, Shift и I. Этот код сделает ваш танк неуязвимым. Данный код надо применять отдельно для каждого танка.

ARMY MTN

Нажмите клавишу Esc и напечатайте:
Succumb – проиграть сценарий,
Triumph – выиграть сценарий,
Omnisicient – переключение обзора камеры с вида на вашего бойца на общий вид всех войск,
Pyromancer – включение взрыва правой кнопкой,
Aeroballistics – добавка полной воздушной поддержки,
Invulnerable – делает сержанта неуязвимым,
Paralysis – враги не могут сходить с места,
Telekinetic – телепортировать сержанта куда угодно (при помощи режима скроллирования карты выберите нужное вам место),
Plethora – полное восстановление боезапаса,
Occultation – включение режима скрытности (пока сержант не выстрелит, его не заметят),
Kahuna – добавляются взрывы, неуязвимость и переключение обзора камеры на все войска.
Коды для коммерческой версии игры
macleod – бессмертие,
keymaster – неограниченное топливо для ракетного ранца,
dirtyharry – неограниченный боезапас,
buzz – крылья для планирования,
framerate – счетчик кадров,
phantom – возможность шпионить за существами при помощи клавиш F11 и F12,
snipsnip изменить пол персонажа (с мужского на женский или наоборот),
gohome – перенестись на начальную позицию,
sneakers – режим скрытности,
thrasher – режим «Thrasher» (показывает всех ваших врагов на радаре),
timewarp – включить/выключить секундомер, отмеряющий время миссии,
weaponcam – включение оптического дисплея для оружия (камера следует за пущенным снарядом, как в случае с «умными» бомбами (smart bombs)),
singletrac – одноколейный путь,
bigears – включение/выключение «Placeholder Sounds»,
jumpXXX – перенестись на уровень, заданный вместо XXX. Другими словами, напечатав «jumpoasis», вы перенесетесь на уровень Oasis. Известны следующие уровни, для которых код работает: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut и Dead.
Outwars Cheat List – Trial Version
killer – режим «Happy Trigger Mode»,
macleod – неуязвимость,
singletrac – сообщение «SingleTrac»,
All Combat Suits/Weapons – в игровом меню щелкните на multiplay, потом щелкните на armory, потом на suit. Щелкните на костюме внизу. Когда он станет подсвечен, нажмите клавишу D. С первого раза может и не получиться, тогда повторите. Это вам даст на выбор все виды костюмов.

Подобным же образом вы сможете получить все виды оружия.
Коды для бета-версии
god – неуязвимость,
tex – режим «Happy Trigger Mode».

ASTROROCK 2000

Во время игры напечатайте:
kickass – все оружие;
fps – показывает частоту кадров в секунду;
toohotforme – переход на новый уровень;
outofbubblegum – BFPG9000 (фиолетовая пушка);
morebullets – ускорение стрельбы.

BALLS OF STEEL

Для ввода кодов нажмите клавишу Prt Sc.

Коды, работающие на всех столах

bucket – зарядка kickbacks (две пружинки внизу справа и слева);
couch potato – высветить режим «Video»;
eloi – уменьшить время;
evil twin – два шара;
freakshow – высветить режим «Extra ball»;
grand canyon – шар всегда на игровом поле;
last legs – последний шар;
morlock – увеличить время;
pitchfork – увеличение количества очков;
t-minus # – включает один из 8 режимов (вместо знака # нужно поставить цифру от 1 до 8). У каждого стола свои режимы;
triplets – три шара;
warp core – супершар;
whodunnit – высветить режим «Command decision».

Стол Darkside

nerf gun – суперпушка;
popcorn – высветить режим «Super Pops»;
roach motel – высветить «Crawler attack».

Стол Duke Nukem

gatekeeper – все ключи;
meat market – pickups.

Стол FireStorm

road rage – car chase.

Стол Barbarian

cool – режим «air»;
dry – режим «earth»;
hot – режим «fire»;
new york – режим «citadel»;
wet – режим «water»;
yorick – режим «portal».

Стол Mutation

popcorn – высветить режим «Super Pops»;
toadstool – высветить режим «Toxic Spores».

BATTLE ISLE 3

В игре есть полное меню кодов. Введите EWALD и нажмите F9. Учтите, во всех версиях игры это меню будет на немецком языке.
Коды уровней:

1	– 2975462	11	– 4092664
2	– 6487674	12	– 7564366
3	– 1564386	13	– 8264241
4	– 9745642	14	– 3243554
5	– 3756838	15	– 5487436
6	– 2957843	16	– 1353411
7	– 8844366	17	– 4524338
8	– 2375411	18	– 6731244
9	– 3854653	19	– 1243371
10	– 5647332	20	– 6245425

BATTLEZONE

Следующие коды вводятся во время игры при удерживании клавиш Shift + Ctrl.
BZBODY – Бесконечный энергетический щит (God Mode).
BZFREE – Бесконечное количество пилотов.
BZRADAR – Открыть всю карту.
BZTNT – Бесконечные боеприпасы.

BEASTS & BUMPKINS

Сначала наберите: kneelbeforeme.
Далее можете вводить:
G – неограниченное золото;
Ctrl + F6 – показать всю карту;
0103 – вы получаете больше pesants в form of children.

CHAOS ISLAND

Во время игры держите клавиши Ctrl + Shift + X и S. В нижнем левом углу появится красный прямоугольник. Далее наберите эти коды. После каждого кода нажимайте Enter.

Kill – убить выбранного врага;
Egg raptor – получить яйцо раптора;
Egg trex – получить яйцо тирекса;
Egg stegosaur – получить яйцо стегозавра;
Egg parasaur – получить яйцо паразавра;
Egg dilo – получить яйцо дилопозавра;
Egg triceratops – получить яйцо трицератопса;
Egg compy – получить яйцо компи;
Money # – получить припасы (supplies), где # – количество запасов;
Win – немедленно выиграть миссию;
Lose – немедленно проиграть миссию;
Macleod – неуязвимость;
Clear – очистить карту;
Extra – накачивает водоворот и повышает реакцию на 50 %;
Audio # – включить специфические победные/проигрышные треки (где # – номер);
Dead – продлевает смерть;
Prince – отображает на экране специальные надписи для программистов;
Remdul – даёт скрытого героя (это маленький инопланетянин с супербластером);
Drawrect – этот код рисует прямоугольники вокруг всех юнитов и это не отключается до переинсталляции;
Grid – устанавливает постоянную решётку (сетку) на карте. Убирается это лишь переинсталляцией;
Idcheck – проверяет уникальный идентификационный номер;
Evets – специальные установки для победы и экстра аудио;
Core – показать фотографии авторов;
Raggsdale – показать список cheat-кодов.

CHAOS OVERLORDS

Эти пароли введите вместо своего имени при игре для одного человека:

SMGHUBBLE – увидите все банды во всех секторах;
SMGKICKASS – пять «ground zeroes», полностью укомплектованые;
SMGMILK – все наемники полностью вылечиваются.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Во время игры напечатайте 1982GONZO (нулей нет, есть только буквы O). Если не сработает, тогда напечатайте GONZO1982.

Теперь у вас есть следующие возможности:

SHIFT + X – телепортация (выбранный боец оказывается в месте, куда вы ткнете курсором)
CTRL + I – режим неуязвимости.
CTRL + SHIFT + N – окончить миссию.
Пароли миссий:

2	4JJXB	11	CMODD
3	ZDD1T	12	JGHD3
4	RFF1J	13	PUUWW
5	K4TCG	14	WT348
6	MIR4M	15	139P0
7	7QVJV	16	L9IPV
8	K99XC	17	5LIMV
9	AAAX1	18	YJOJG
10	JSGPW	19	YFCWJ

COMANCHE 3

Во время полета нажмите R и введите один из кодов:

ratz – невидимость;
cowz – «заморозка» противников;
ipig – дозаправка в воздухе;
bat9 – доступность мощных ракет;
dog9 – доступность оружия всех видов.

COMANCHE GOLD

Нажмите R (радиопереговоры) и напечатайте:

PIGSOINK – огромный запас оружия;
HARMONY – дает GPS Hellfire;
6969 – Mercenary;
X666 – убить напарника;

IMARAT – стать невидимым;
IMACOW – остановить время;
LOADME – возобновить боезапас;
FIXME – отремонтировать все полученные повреждения.

CONSTRUCTOR

Коды работают в версии и для DOS, и для Windows 95. Коды вводятся на экране выбора миссии и карты, причем можно ввести коды, затем вернуться в главное меню и загрузить одну из ранее сохраненных игр. Набрав код, нажмите Enter. Если все введено правильно, вы услышите звуковой сигнал. При наборе вы можете даже использовать Backspase, если допустите ошибку. Начав играть, нажмите C, чтобы активизировать коды. Вы услышите звуковой сигнал, а к цифре, отображающей количество прошедших дней, добавится плюс – начинайте грязную игру!
actions674 – даже на уровне сложности easy вы сможете творить все возможные в игре гадости (undesirables actions);
build909 – скоростное строительство – без рабочих и стройматериалов. Просто нажмите Ctrl, размещая здание;
cadets552 – больше не нужно выращивать ни кадетов – кандидатов в полицейские, ни воришек (bribes), которые станут гангстерами. Просто нажмите Alt + P (cadets) или Alt + M (bribes);
complain840 – вам надоели капризы жильцов? Alt + C, и они вам больше не докучают;
estates131 – городской совет не будет вмешиваться при покупке земли;
fences673 – доступны все типы оград;
gadgets337 – можно производить все виды ТНП;
gangster822 – вы сможете превратить рабочих в гангстеров – шесть к одному;
houses738 – можно строить дом любого типа;
loans039 – вы сможете взять у бандитов в долг любую сумму. Но отдавать придется;
maps751 – доступ ко всем картам с любым количеством игроков при сложности easy;
missions824 – вы можете не выполнять миссии, которые поручает вам городской совет (council missions) – достаточно нажать Alt + I;
speed471 – повышает скорость во время сетевой игры;
teams418 – возможность менять цвет, играя в одиночку;
tenants127 – доступны жители всех пяти уровней;
weapons473 – возможность приобретать все виды оружия;
worker902 – вы сможете купить рабочих у городского совета – по 5 тысяч за каждого.

CRUSADER: NO REGRET

Во время игры напечатайте LOOSECANNON16.
Нажмите F10 – и получите все оружие, боеприпасы к нему и оборудование.
Нажмите Ctrl + F10 – и станете неуязвимым.
Полезные параметры (вводятся в командной строке):
-warp x (где x – номер уровня) – переход на выбранный уровень;
-skill x – сменить уровень сложности игры (полезно, если используете предыдущий параметр);
-warp X -egg 250 – перенестись в секретную комнату уровня x. Соберите там все оружие и идите на телепортер, чтобы перенестись к началу уровня и приступить к игре.
Бесполезные параметры (вводятся в командной строке):
-asylum – выдает сообщение «Enabling ENHANCED mode» (никакого улучшенного режима не будет;
-demo – все время крутит мультик-заставку.
Приколы
1. No Regret field

Если набрать старый код JASSICA16, вас пошлют на особое поле, где вас сразу же атакуют восемь очень мощных роботов. Даже если вы введете код неуязвимости, вы все равно проиграете.

2. Merry Christmas

Если вы установите на своем компьютере текущую дату как 12.24~12.31, тогда при вводе кода LOOSECANNON16 получите сообщение «Merry Christmas, CHEATER», а вместо музыки будут звонить колокольчики.

Для выключения этого режима введите Ctrl + M.

DARK COLONY

В окне «Chat Bar» (внизу экрана, где компьютер выдает вам сообщения) напечатайте:

1. SLAG NET – увидите всю карту;
2. WE NEED EQUIPMENT – получите 10 000 petra (в режиме Multiplayer столько же получат и все другие игроки).

DARK FORCES

Напечатайте эти ходы в любой момент во время выполнения миссий.

LAIMLAME – полная неуязвимость (можете не бояться оружия врагов, падений и агрессивной среды), но вы не сможете подбирать усилители (скорострельность или суперщит).

LABRADY – полный боезапас для всех видов оружия.

LAPOSTAL – добавляет оружие и полный боезапас к нему.

LAMAXOUT – максимальное количество предметов.

LARANDY – усилитель скорости стрельбы оружия.

LAUNLOCK – все дополнительные предметы (очки ночного видения, «кошки» на сапоги).

LAREDLITE – враги застывают на месте и не атакуют вас. Однако вы не можете убить их, пока не отключите этот режим.

LAPOGO – теперь вы сможете «взлететь» по стене, если сверху есть место, где встать (прыжок вверх на неограниченную высоту). Но при падении вы все равно будете получать ранения.

LACDS – режим открытия всей карты. При повторном введении код показывает вам местонахождение всех предметов и врагов на уровне.

LASKIP – успешное завершение текущего задания.

LADATA – в верхнем правом углу появляется строка с вашими текущими координатами (по осям X, Y, Z), высотой (буква «H») и процентом обнаруженных секретов (буква «S»).

LABUG – режим насекомого (теперь вы сможете проползти по узким проходам и протиснуться сквозь щели).

Пароли уровней

LASECBASE	– уровень Secret Base
LATALAY	– уровень Talay:Tak Base
LASEWERS	– уровень Anoat City
LATESTBASE	– уровень Research Facility
LAGROMAS	– уровень Gromas Mines
LADTENTION	– уровень Detention Center
LARAMSHED	– уровень Ramsees Hed
LAROBOTICS	– уровень Robotic Facility
LANARSHADA	– уровень Nar Shaddaa
LAJABSHIP	– уровень Jabba's Ship
LAIMPCITY	– уровень Imperial City
LAFUELSTAT	– уровень Fuel Station
LAEXECUTOR	– уровень The Executor
LAARC	– уровень The Arc Hammer

DARK REIGN

В игровом меню наберите SS ADN, затем вводите следующие коды.

darkpower – Максимальная сила.

darkinv – Неуязвимость.

dark20000 – 20.000 монет.

DEADLOCK

Нажмите Ctrl + F1 и напечатайте:
MAKE IT SO – получите 5 000 кредитов и по 100 ед. каждого ресурса во всех ваших территориях;
FRODO – заканчивает разработку текущего научного проекта;
GHOTI – дает максимальное население во всех ваших территориях;
TOUCHE – позволяет просмотреть все видеовставки в игре.

DEADLOCK 2

Нажмите Ctrl + F12 и введите эти коды:
PILE IT ON – добавить ресурсов;
Q40 – исследовать все научные проекты;
GREEBLIE – завершить исследования текущего проекта;
WALL2WALL – получить максимально возможное население;
LEO – показать на территории врага ресурсы/войска;
BIGBRO – увидеть любую территорию;
CHARISMA – стать другом всех игроков, управляемых компьютером;
S-MART – Skirineen появляются немедленно;
SQUISH – выиграть сценарий.
Все эти коды не работают в режиме «Кампания».

DEATHTRAP DUNGEON

Во время игры напечатайте:
elvis – неограниченная жизнь;
help – пауза в игре.
При помощи любого текстового редактора откройте файл config.dat в директории с Deathtrap Dungeon. Найдите строку со словом PROGRESS и измените ее на PROGRESS 1023.
Это позволит вам играть на любом из уровней, но только в режиме Single Player.

DESCENT 2

ALMIGHTY – неуязвимость;
ALIFALAFEL – оборудование (Afterburner, Ammo Rack, Headlights);
GOWINGNUT – ваш guidebot сходит с ума и убивает всех врагов разными ракетами;
SPANIARD – первый раз убивает всех роботов, во второй раз убивает босса или guidebot (если босса нет на этом уровне), а втретий раз: убивает guidebot;
LPNLIZARD – самонаводящееся оружие.
Для версии 1.1:
DELSHIFTB – взрывает реактор и выводит вас к выходу;
HELPVISHNU – делает второго guidebot;
ROCKRGRL – полная карта;
SILKWING – в первый раз роботы сражаются друг с другом, а во второй раз – самоубийство;
BLUEORB – восстановить щиты.
Параметр командной строки -superhires добавляет режимы 1024x768 и 1280x1024 в меню «screen resolutions»

DESTRUCTION DERBY 2

MACSrPOO – все трассы,
CREDITZ! – увидите любопытный мультик,
ToNyPaRk – увидите видео.

DIABLO: HELLFIRE

Если Вам нужно 20.000 золота (или больше), то:
1. Будьте уверены, что каждый Inventory slot заполнен (если вы кладёте золото в слоты, то должно быть не менее 10.000 в каждом).
2. Положите 10.000 золота на землю в одной куче.
3. Поместите бутылку (или чего-нибудь еще) в пустой слот.
4. Выбросьте на землю 9.000 золота из одного из слотов с 10.000.
5. Выйдите из Inventory.
6. Возьмите 10.000 золотую кучу.
У вас появится надпись о том, что вы не можете взять больше золота (места нет). Бросьте 10,000 золота обратно на землю. Однако теперь, если вы проверите, то обнаружите, что 1.000 слот заполнен 10.000,

не смотря на две кучи золота (9.000 и 10.000) на земле!!! Повторите операцию столько раз, сколько нужно.

DIE BY THE SWORD

Во время игры, удерживая клавишу F1, введите нижеследующие коды. Вы также можете запустить игру с помощью строки «main.exe -god» ,чтобы активизировать режим бессмертия.
agrav – изменение подвижности конечностей
aiaim – изменить искусственный интеллект
bamff – переносна последний уровень
btiny – делает вас маленьким
bzone – изменение отображения моделей на экране
colid – показывает возможные места столкновений
dedly – усилить мощь оружия
fpers – выдает надпись «Sound Cache Misses»
frame – сделать снимок экрана
gamma – изменение яркости экрана (гамма коррекция)
gmode – общее ускорение течения игры
gocam – жестко зафиксировать положение камеры
golrg – делает вас большим (попробуйте напечатать этот код несколько раз)
hicup – вас бросает из стороны в сторону
ifall – сбивает вас с ног
lunar – уменьшение силы тяжести (попробуйте – и увидите)
mecam – теперь вы будете созерцать окружающий мир от первого лица
mukor – режим бога (бессмертие)
ntrud – выбор противника
pause – пауза в игре
plane – показывает уровень защиты (брони) и очки ранения (жизни)
qsave – быстрое сохранение текущего состояния
sepku – совершить самоубийство
silky – чудовища становятся еще более тупы
spcam – обзор со стороны врага
tough – выбор уровня сложности

DIE HARD TRILOGY

Все эти коды дают вам 15 жизней, 999 патронов и 25 гранат.
Ограничение – не меняйте оружие, иначе количество патронов сократится до 30.
Коды вводите со всеми пробелами.
УРОВЕНЬ #2 «RECEPTION» –
ZN1!6HTWZJ!HF
GK5N5W7CX7JZR
V!CYHPZRV!CXH
KZRV!CYHPZRVJ
УРОВЕНЬ #3 «CONSTRUCTION» –
T41X 3 4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J
УРОВЕНЬ #4 «OFFICE» – Q
1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S
УРОВЕНЬ #5 «MAINTENANCE #1» –
Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ
УРОВЕНЬ #6 «COMPUTERS #1» –
F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P
УРОВЕНЬ #7 «EXECUTIVE #1» –
74225VHK7WVMW
H7GRVLCLH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ
УРОВЕНЬ #8 «CONSTRUCTION #2» –
TN1ZN9JCSJ XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J
УРОВЕНЬ #9 «OFFICE #2» –
H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XJ

УРОВЕНЬ #10 «BALLROOM» –
3D231ZZ!23CK!
8BS QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ
УРОВЕНЬ #11 «MAINTENANCE #2» –
W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWCF
УРОВЕНЬ #12 «OFFICE #3» –
942RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
F954NLLB9954J
УРОВЕНЬ #13 «CONSTRUCTION #3» – TJ2HGH DSD1DP
Z VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DTM6
УРОВЕНЬ #14 «VAULT» –
DX22HW5SGZPQ7
Z5NGQZGSM2DY
MQGTW7DYMQGSW
3DYMQGTW7DYMJ
УРОВЕНЬ #15 «COMPUTERS #2» –
BX21PND98VGP
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPVRBYCPGNV
MBYCPGPVRBYCJ
УРОВЕНЬ #16 «EXECUTIVE #2» –
XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
XMLG9T74XML
УРОВЕНЬ #17 «OFFICE #4» –
RS2GX9C5P9SCJ
S3X65LMYGYWRV
!CYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!
УРОВЕНЬ #18 «MAINTENANCE #3» –
FS237Z5NHGKQR
871JV7ZXVWCFT
R6XWMGFTR6XVM
BFTR6XWMGFTR
УРОВЕНЬ #19 «COMPUTERS #3» –
B42 RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J
DULLES AIRPORT
УРОВЕНЬ #2 «NEW WING» – 14
JJ2JB144JL
289144JB F1
4JLKT3GS9 L38
F144JL289144J
УРОВЕНЬ #3 – «TUNNEL» – SS
XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3
УРОВЕНЬ #4 «RUNWAY» –
F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ
УРОВЕНЬ #5 «PLANE INTERIOR» – N
V38Y3N2JB1
85 N2J955Y1NL
JB 1L4Q7TV195
4N2JB185 N2J
УРОВЕНЬ #6 «CHURCH» – 8N
N8KL68P2NB
KB58P2RQ!L581
2NB698681NBJB
18P2NBKB58P2J
Уровень #7 «SNOWMOBILE CHASE» –
8D142J2 8F1N6
JV38F1JJ3B 8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J
УРОВЕНЬ #8 «PLANE INTERCEPT» –
N 1B58Y3N2JB1
85 N2JHHXP2NZ
JB 76LXXNV195
4N2JB185 N2J
NEW YORK
Все эти коды дают вам 9 жизней и 9 турбо.
Уровень #1 «CENTRAL PARK #1» –
XJ1GFT!7XMLG9
T74XMLD3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ
Уровень #2 «CHINATOWN #1» –
T81XMLG9TC5DP

LQBTC5G!VQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J
Уровень #3 «DOWNTOWN #1» –
ZS1!CYHPZWWHF
YRQZWWF7PRJZR
WHD67TBLVY7QR
TZ3!!!BK! 2BJ
Уровень #4 «CENTRAL PARK #2» –
KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
K63SGSJDFD2J
Уровень #5 «CHINATOWN #2» –
Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHK!CVWFG
Уровень #6 «URBAN #2» –
!81!MZHT!CYHP
ZRV!CYF!QRX!7
YHN57PC2XX9MH
TZ3T!7VPFC4H
Уровень #7 «DOWNTOWN #2» –
5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6VT1
C48J2198NRN6J
Уровень #8 «AQUADUCT #1» –
S82DFJG1SC1D5
JQ2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2 SM 6
7TW5XQ4QGC62
Уровень #9 «WHARF» –
7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6 V38MH9T9RJ
Уровень #10 «AQUADUCT #2» – 8J24
KV78K248
K248K262T228Y
249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ
Уровень #11 «SIMON GRUBER» –
9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN

DOMINION

Нажмите Enter, введите один из перечисленных кодов и вновь введите Enter.
lushee – увеличение рекламы,
infrared – открытые карты,
combustion – убить вражеские юниты,
zipper – быстрое строительство (воздействует также и на компьютерного противника).

DUKE NUKEM 3D

В любой момент во время игры напечатайте следующие коды:
DNCLIP – включить / выключить режим прохождения через стены;
DNCOORDS – показать координаты;
DNCORNHOLIO – режим бога;
DNHYPER – стероиды;
DNINVENTORY – весь инвентарь;
DNITEMS – все предметы;
DNKEYS – все ключи;
DNKROZ – режим бога;
DNMONSTERS – включить / выключить монстров в игре;
DNSHOWMAP – показать всю карту;
DNSKILL# – перейти к другому уровню сложности;
DNSTUFF – все предметы;
DNSCOTTY### – перейти к выбранной миссии ## и уровню #;
DNUNLOCKS – отпереть все двери;
DNWEAPONS – все оружие и патроны.

ENTREPRENEUR

Только для режима Single Player: нажмите Tab, напечатайте один из нижеприведенных кодов и нажмите Enter.
zeropercentinterest – дает $10 000 000;
canyouspareadime – дает $100 000 000;
nomoneydown – дает $100 000 000;
iseelondoniseefrance – исследования во всех областях;
feelthatmojorising – дает по 10 ед. каждого ресурса;
idkfa – дает 99 ед. каждого ресурса;
hitmeagain – дает одну action card;
upmysleeve – дает полный набор карт;

impressme – окончание текущего исследования.

F22 RAPTOR

Нажмие T для появления строки ввода и наберите в ней:
it's not my fault – завершить миссию;
never tell me the odds – постоянные промахи противника;
we can rebuild him – восстановить повреждения;
there can be only one – неуязвимость;
i'll be back – перезаполнить хранилища.

FOREVER LEGEND

Купите MORPH Potion за 1 000 золотых у человека, который находится к северу от города. Выпейте MORPH Potion И НЕ ВЫХОДИТЕ ЗА ПРЕДЕЛЫ ЭКРАНА, на котором находитесь. Как только Kilgaly станет похож на LINK, напечатайте эти коды! Учтите, что для отключения кода вам надо набрать его снова.
KSLENSBOY – Kilgaly оказывается в пузыре;
KSGIVEME – дает максимум денег (65535);
KSLIVEITUP – дает максимум HP (65535);
KSBADPOWER – дает максимум MP (65535);
KSCHICKEN – никаких боев на поле;
KSLIFESUCKS – мгновенная смерть;
KSITSTOEASY – заканчивает игру;
KSWOAHBABY – дает максимальную атаку (65535);
KSIAMGOD – дает вам все 4 заклинания;
KSROSHAMBO – испробуйте сами;
KSWHODIDIT – испробуйте сами.

FORMULA 1

Сохраните игру под следующими названиями:
SPEEDY – включится дополнительная трасса;
MUZFRANK – изменятся голоса в игре;
ASHCAKES – режим лавы.
Чтобы дополнительная трасса появилась в общем списке, сохранитесь под именем SPEEDY, потом начните Quick Race и покиньте гонку.

FORSAKEN

Все коды вводятся в меню, которое вызывается из игры нажатием клавиши Esc.
bubbles – Включить режим ввода кодов.
thefullmonty – Используйте новый пункт меню для перехода на любой уровень.
iamzeus – Режим бога (God). Бессмертие, все оружие, неограниченные боеприпасы и nitro, 4 powerpods, 2 неизвестных оружия «SPID» и «THIEF».
titsoot – Если у вас есть доступ к специальному кораблю, включает «adult».
jimbeam – Выберите лазер. Один раз – для электролуча, еще раз – для суперлуча.

FRAGILE ALLEGIANCE

Начните игру, введите в командной строке:
FRAGILE /cKim.Jon.fmsti – для европейской версии игры,
FRAGILE /c.Osiris.fmsti – для американской версии игры.
Каждая из пяти нижеприведенных букв включает определенный код. Вы можете задействовать коды в любой комбинации. Например, «FRAGILE /cKim.Jon.mt» включает коды денег и изменения скорости игры.
f – построить все в один день;
m – лишние деньги;
s – увидеть все астероиды на карте;
t – изменить скорость игры с помощью Alt + F8 (быстрее) или Alt + F7 (медленнее);
i – просмотреть всю имеющуюся информацию об инопланетянах и торговле.

G-NOME

Во время компьютерной миссии (Mission computer) нажмите Ctrl + F1. Теперь вы можете вводить один или более следующих кодов. Внимание! Все коды реги-

строзависимые!!! Правильно введённые коды будут подтверждены звуковым сигналом. А вот и они:

Redtop Trod – можно выбрать все миссии одиночной игры из меню «mission»;

Half Libel – активизировать ключ телепортации;

Had A Nude On – активизировать ключ неуязвимости;

Brass Clue – активизировать ключ снаряжения (Amunition Key);

Chaste Coed – просмотр последнего видео ролика;

Rotted Drop – активизировать уничтожение цели (Destroy Target);

Horny Elk Leer – активизировать ключ «все цели на радаре».

Коды, применяемые во время игры:

Ctrl + I – Активизировать неуязвимость;

Ctrl + Z – Пополнить боеприпасы;

Ctrl + F – Уничтожить данную цель;

Ctrl + B – Телепорт перед целью;

Ctrl + P – Все цели на радаре.

GUTS N GARTERS

Чтобы получить все оружие, введите заглавными буквами: GUTS \DAVESCHEAT.

HEAVY GEAR

Во время игры нажмите клавиши Ctrl + Alt + Shift и удерживая их наберите:

bedouinprince – неуязвимость;

checkmatein2 – выиграть миссию;

hesbackandhesgotagun – неограниченное количество боеприпасов;

deplikespudding – режим «смотрю, куда хочу» (с помощью Ctrl + стрелки).

HOUSE OF THE DEAD

Находясь в главном меню, зажмите Ctrl и напечатайте:

SKIDMARX – включить код и редактирование показателей персонажа;

CREATURE – включить тест.

ICARUS

Чтобы убить врага с одного удара, перед атакой напечатайте «Baby».

Чтобы не тратить HP/MP, перед атакой напечатайте «Waac».

Для получения денег напечатайте «Jjun».

IMPERIALISM

Нажать Ctrl на земном шаре (глобусе), затем ввести «Pippin», далее выбрать красную страну – и вы получите все ресурсы.

INCOMING

Зажмите Shift и напечатайте:

WIREWEWAITING – отключение текстур;

WHATSTHEPOINT – точечная графика;

SOLIDASAROCK – неуязвимость;

FLATBROKE – отключение теней;

GOURAUD – включение затемнения по Гуро;

OLDMACDONALD – защита ферм;

FLYMETOTHEMOON – гонки на Луне;

HAVEALL – получаете все;

SUPERDAISY – один выстрел убивает их всех;

SUPERSHOOT – тоже самое, что и SUPERDAISY;

INVUNERABILITY – неуязвимость;

INFINITELIVES – бесконечные жизни;

INFINITEWEAPONS – бесконечное оружие;

MASTEROFTHEUNIVERSE – изменяет текстуры.

Клавиши, включающие/выключающие коды:

F2 – легкий выстрел;

F3 – неуязвимость;

F4 – бесконечные жизни;

F5 – бесконечное оружие;

F6 – «умная» бомба (Smart bomb);

F7 – выход из игры;

F8 – сохранение данной ситуации;

F9 – презагрузка сохраненной ситуации;

F10 – включение/выключение синхронизации кадров;

F11 – начать заново.

INCUBATION

Находясь на карте выбора миссий, введите следующие коды :
ix1 – Доступны все места на карте
ix2 – 10 skill очков на каждого пехотинца
ix3 – 500 equipment очков на каждого пехотинца
ix4 – Следующая миссия

INDEPENDENCE DAY

1. В MAIN MENU выберите OPTIONS.
2. Выберите PLAYER NAME.
3. Напечатайте (без пробелов) RADARMY и выберите END.
4. Выберите EXIT из меню OPTIONS и вернитесь в MAIN MENU.
5. Нажмите Ctrl + Right Shift + 8 на основной клавиатуре, и окажетесь в CHEAT MENU.

Другие коды надо ввести вместо имени игрока:
LIVE FREE – неуязвимость;
TOURIST – выбор уровеня;
GO POSTAL – бонус «Damage», все оружие, быстрая перезагрузка;
FOX ROX – выбор уровня;
MR HAPPY – выбор самолета;
KYRA NR – включает все вышеприведенные коды;
BRENDAN QR – делает то же самое;
DOOFUS – делает то же самое (все коды);
GREG FM – делает то же самое (все коды).

INTERSTATE '76

Во время игры удерживая Ctrl + Shift, наберите код GETDOWN. После того как вас убьют, миссия будет считаться успешно завершенной.

Клавиша F12 переключает разрешение игры с 640x480 пикселей на 320x240 и обратно. Но когда вы совершаете опасный затяжной прыжок с очень большой высоты, выжить после которого крайне трудно, вы можете воспользоваться этой клавишей для избежания летального исхода. Итак, после того как падение началось, быстро нажимайте F12 несколько раз подряд. В результатет вы окажетесь на земле целым и невредимым.

INTERSTATE '76: NITRO PACK

Сделайте варианты Phaedra Rattler с этими именами:
HOTAIR – Баллон горячего воздуха.
THETRUTHISHERE – НЛО.
Вы можете также использовать коды в исходной игре.

JAZZ JACKRABBIT 2

Во время игры просто напечатайте эти коды (только для однопользовательской игры):
jjammo – весь боезапас
jjbird – помощь птиц
jjcoins – получение монет
jjending – возврат к основному меню
jjfly – уши-вертолет, повторный ввод кода дает hoverboard
jjgems – получение камней (gems)
jjgod – режим бога
jjguns – все виды оружия
jjinv – режим бога
jjk – самоуничтожение
jjlight – полное освещение
jjmorph – превращение в Spaz, повторный ввод кода превращает в Bird, еще раз – вы превращаетесь в Frog, еще раз – снова превращаетесь в Jazz
jjnext – пропуск уровня
jjq – выход на рабочий стол Windows
jjshield – силовое поле защиты

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

В режиме разговора (вызывается нажатием на «T») после появления приглашения «Command» напечатайте код и нажмите Enter:
boinga 1/0 – включить / выключит неуязвимость;
cartograph – открывает всю карту этапа;
diediedie – дает вам все виды оружия;
freebird – режим полета;

gameover – переход на другой этап;
gimmestuff – дает все предметы в вещмешок;
gospeedgo 1/0 – включить / выключить режим замедления движений (очень удобно при боях на световых мечах);
iamagod – доступны все способности и полный запас Силы;
quickzap – переносит вас в указанную точку (надо задать ее координаты);
statuesque 1/0 – включить / выключить искусственный интеллект (все враги замирают);
trainme – увеличить уровень посвящения (т.е. размер запаса Силы);
trixie – восстановление запаса Силы.

JET MOTO

Чтобы получить четыре новые трассы, нужно занять первое место в чемпионате на среднем уровне сложности.
Чтобы получить еще две новые трассы, нужно занять первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности.
Чтобы получить еще одну новую трассу, нужно еще раз занять первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности.
Еще раз займите первое место в чемпионате на профессиональном уровне сложности, чтобы получить возможность вводить коды.
Коды вводятся на экране с названием игры.
CONTORTIONIST – Сверхподвижность
JETPACKSPECIAL – Сверхскорость
2XSTUNTS – Удвоение очков за трюки
ZIPPYNODRAG – Отсутствие сопротивления
SCREECHNOW – Воздушные тормоза
YAHOOLOOKIE – Внешняя камера
ZOWIEZOOM – Бесконечное турбоускорение
SWOOSHSKATE – Гонки по льду
BRAINIACPLUS – Обратная камера

JOINT STRIKE FIGHTER

В экране Pilot Select нажмите клавиши LShift + RShift одновременно (иногда потребуется еще нажать и клавишу Enter). Теперь у вас есть возможность выбрать любой самолёт или вертолёт в игре!
Следующие коды вводятся непосредственно во время полета.
Ctrl + T + U – Сверхускорение (mach 10000)
Ctrl + C + O – Выиграть миссию
Ctrl + G + O – Проиграть всю компанию
Ctrl + G + U – Самонаводящиеся пули
Ctrl + S – Цветной дымовой шлейф

JSF

Ctrl + T + U – турбо скорость (более 10000);
Ctrl + C + O – мгновенная победа в текущей кампании;
Ctrl + G + O – мгновенный проигрыш кампании;
Ctrl + G + U – боекомплект;
Ctrl + S – цветной дым;
Ctrl + Ctrl + S – сохранить картинку на экране;
Ctrl + Ctrl – в меню «select pilot» можно выбрать все возможные самолёты.

JUGGERNAUT

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~)
give all – все предметы;
give health – здоровье + 100;
give weapons – всё оружие (без боезапаса);
give ammo – все патроны;
give armor – броня + 200;
give body armor – броня +1;
god – неуязвимость;
notarget – невидимость для врагов;
noclip – можно ходить сквозь стены;
give jacket armor – бронежилет;

Оружие (без патронов):

give blaster – бластер;
give shotgun – Shotgun;
give super shotgun – Super Shotgun;
give machinegun – Machinegun;

give chaingun – Chaingun;
give grenade launcher – Grenade Launcher;
give rocket launcher – Rocket Launcher;
give railgun – Railgun;
give bfg10k – BigFu'kingGun10k.

Патроны:

give shells – Shells + 10;
give bullets – Bullets + 50;
give cells – Cells + 50;
give grenades – Grenades + 5;
give rockets – Rockets + 5;
give slugs – Slugs + 10.

Другие предметы:

give quad damage – Quad Damage;
give invulnerability – Invulnerability;
give silencer – Silencer;
give rebreather – Rebreather;
give environment suit – Environment Suit;
give ancient head – Ancient Head;
give adrenaline – Adrenaline;
give bandolier – Bandolier;
give ammo pack – Ammo Pack;
give data cd – Data CD;
give power cube – Power Cube;
give pyramid key – Pyramid Key;
give data spinner – Data Spinner.

Экстра-коды для получения 8 предметов, которых невозможно добыть с помощью кода «give all».

give airstrike marker – AirStrike Marker;
give blue key – Blue Key;
give red key – Red Key;
give security pass – Security Pass;
give commander's head – Commander's Head;
give power shield – Power Shield;
give armor shard – Armor Shard;
give combat armor – Combat Armor.

LAST BRONX

Оскорбление противника

Один из классных моментов в игре – возможность разозлить своего противника, оскорбляя его. Правда, сделать это не всегда получается.

Оскорбить противника (Taunt) можно двумя способами. Первый – постоянно бить по клавише «guard», второй – смотря влево, нажмите: вниз, вниз + лево, лево, «Старт».

Выбор цвета одежды бойца

Зажмите «Старт», когда будете выбирать бойца.

Игра за секретного бойца

Чтобы играть за Redeye, выиграйте в режиме PC на самом трудном уровне сложности. Когда на экране выбора бойца вы нажмете вверх, появится Redeye.

Последние слова

По окончаниии боя показывают краткий повтор. После победы на Redeye (в режиме arcade или в последнем бою в режиме PC) во время этого повтора нажмите и удерживайте любую клавишу. Ваш боец произнесет последние слова. Только вот зачем?

LBA 2

Нажмите Esc, чтобы попасть в меню, и напечатайте:

LIFE – полная жизнь;
MAGIC – полная магия;
FULL – полная жизнь, магия и Clovers;
GOLD – 50 монет;
SPEED – частота кадров;
CLOVER – Clover;
BOX – Clover Box;
PINGOUIN – Meca-Penguin.

LIBERATION DAY

Откройте папку, в которую установили игру. Найдите там папку «EXE», откройте ее и найдите файл «libday.ini».

В файле измените «cheats – 0» на «cheats – 1». Сохраните изменения.

Во время игры нажмите:

Tab + W – выиграть сценарий;
Tab + L – проиграть сценарий;
Tab + D – получить ресурсы (в режимах города или в режиме расстановки);
Tab + R – получить полную броню;
Tab + P – получить неограниченное количество единиц действия (action points).

LORDS OF MAGIC

Нажмите Ctrl + \, потом напечатайте:
Jackpot – получите 200 золотых, кристаллы и эль;
Marathon – 1000 очков движения выбранной группе;
Puff – дракон;
Hocuspocus – все доступные заклинания и 1000 очков маны выбранной группе.

M.A.X. 2

Во время игры напечатайте (не забудьте про квадратные скобки):
[maxspy] – увидите всех врагов (и животных);
[maxstorage] – получите максимум сырья;
[maxsurvey] – увидите все месторождения полезных ископаемых на карте;
[maxsuper] – доводит показатели выделенного солдата/машины до максимума.

MADDEN '98

LEECH – Лучшая защита.
GLOVES – Легче ловить.
BIGFOOT – Лучший удар.
JACKHAMMER – Лучшая негнущаяся рука.
Дополнительные команды:
ORRS HEROES – Спортивная команда EA.
LOIN CLOTH – Команда Tiburon.
LEADERS – Все лидеры.
COACH – Все время все бесятся.
PAC ATTACK – Вся команда 60-х.
STEELCURTAIN – Вся команда 70-х.
GOLD RUSH – Вся команда 80-х.
Дополнительные стадионы:
JETSONS – Astrodome.
DAWGPOUND – Коричневый стадион Cleveland.
SNAKE – Старый стадион Oakland.
DANDAMAN – Старый стадион Miami Dolphins.
OLDDC – Стадион RFK.
SHARKSFIN – Спортивный комплекс Tiburon.
GHOST TOWN – Дикий запад (Техас, 1800).

MADSPACE

Нажмите ~ для включения консоли и набирайте коды:
WEAPON – всё оружие;
CLIP – ходить сквозь стены;
GOD – неуязвимость;
KILL – убить всех монстров;
SCAN – двигающийся сканер;
RESTORE – полное оружие и энергия.

MAGESLAYER

Следующие коды вводятся в консоли, вызываемой клавишей ~.
impulse 11 – Бессмертие
ode to jack – Убить всех врагов
impulse 10 – Усилить мощность удара
fly – Левитация (используйте клавишу прыжка)
dir maps – Открыть доступ ко всем уровням
map x – Переместиться на нужный уровень (вместо x – номер уровня)
noclip – Хождение сквозь стены
impulse 43 – Самоубийство
impulse 69 – Еще один вариант самоубийства

MASS DESTRUCTION

Коды вводятся с титульного экрана.
GOLEVXX – выбор этапа (XX – номер этапа от 01 до 24);
AMMO – доступность оружия.

MECH COMMANDER

Сначала создайте в главной директории (там, куда вы установили игру; по умолчанию это C:\Program Files\FasaInteractive\MechCmdr) файл с именем «buymechcommander.2».
ЕСЛИ ЭТОТ ФАЙЛ НЕ СОЗДАТЬ, КОДЫ НЕ БУДУТ РАБОТАТЬ!
Во время прохождения задания напечатайте:
lorrie – восстанавливает боезапас (хорошо для ракет и автопушки);
osmium – включает режим Бога (неуязвимость);

CTRL-ALT-W – переход на экран «Mission Sucessful» (победа);
lordbunny – дает неограниченную артиллерийскую поддержку (artillery strikes). Нажмите B и щелкните левой клавишей мыши для наведения;
mineeyeshaveseentheglory – ракрывает всю карту;
deadeye – у всех пилотов показатель «Max Gunnery» (точность стрельбы) поднимается до максимума;
framegraph – вообще-то это не код, но зато в инструкции о нем ничего не сказано. Он показывает частоту смены кадров игры.

Еще один вариант кодов:
при помощи патча сделайте себе версию игры 1.8. Создайте в основной директории (куда установили игру) файл с именем «ixtlriimceourl» путем копирования и последующего переименования файла «windows.fit».
Теперь вам будут доступны коды, вводимые в режиме подготовки к заданию (когда вы покупаете Мехи и оружие):
poundofflesh – добавляет 1,000,000 Resource Points;
rockandrollpeople – убирает ограничение на тоннаж десанта (Drop Weight Limit).
Но помните: все вышеуказанные коды были сделаны лишь для режима отладки и при их применении есть очень большой риск подвесить компьютер. МЫ ВАС ПРЕДУПРЕДИЛИ!

MECHWARRIOR: THE TITANIUM TRILOGY

Все эти коды работали ранее с 3Dfx-патчем для Mechwarrior 2: Mercenaries. Теперь они работают со всеми играми серии (Mechwarrior 2, Ghost Bear's Legacy и Mercenaries).
Зажмите Ctrl + Shift + Alt и напечатайте:
su – включение/выключение неуязвимости;
is – включение/выключение неограниченного боезапаса;
oo – включение/выключение теплового наведения;
it – взорвать выбранную цель;
re – уничтожить выбранную цель (не так красиво, как в предыдущем варианте);
in – вам даются прыжковые двигатели;
cr – неограниченная энергия для прыжковых двигателей;
li – успешное окончание миссии;
be – включение режима Free Eye (свободное перемещение камеры внешнего обзора).

MORTAL KOMBAT 3

В игре Mortal Kombat 3 помимо традиционных Fatalities и введенных во второй части Babalities появились и два новых способа окончания поединка – Mercy и Animality.
Mercy – вы даете уже побежденному и шатающемуся противнику еще немного жизни, после чего бой возобновляется снова. Для того чтобы сделать Mercy, вы должны предварительно дать противнику выиграть один раунд.
Выполняется Mercy нажатием следующей комбинации клавиш:
Вниз – Вниз – Вниз – Вниз – R (бег).
При этом вы можете стоять на любом расстоянии от противника. Однако на практике мне часто не удавалось сделать Mercy, стоя вплотную или очень близко к противнику. Так что рекомендую на всякий случай отойти от него подальше.
Второй вариант окончания поединка – Animality (ваш боец превращается в животное и добивает противника). Вы можете сделать Animality только после того, как сделаете Mercy, при этом каждый боец должен стоять на определенном расстоянии от противника.
Вот комбинации клавиш для выполнения Animality каждым бойцом.
Условные обозначения:
HP – удар рукой поверху,
LP – удар рукой понизу,
HK – удар ногой поверху,
LK – удар ногой поверху,

U – подпрыгнуть,
D – присесть,
F – вперед,
B – назад,
R – бег,
BL – блок.

Cyrax

Стоять близко: U-U-D-D

Jax

Стоять близко: держать LP (F-F-D-F)

Kabal

Стоять близко: держать HP (F-F-D-F)

Kano

Стоять близко: держать HP (BL-BL-BL)

Kung Lao

Стоять близко: R-R-R-R-BL

Liu Kang

Стоять на расстоянии подсечки: D-D-U

Nightwolf

Стоять близко: F-F-D-D

Sektor

Стоять близко: F-F-D-U

Shang Tsung

Стоять на расстоянии подсечки: держать HP (R-R-R)

Sheeva

Стоять близко: R-BL-BL-BL-BL

Sindel

Можно стоять где угодно: F-F-U-HP

Smoke

Стоять чуть дальше расстояния подсечки: D-F-F-BL

Sonya

Стоять близко: держать LP (B-F-D-F)

Stryker

Стоять на расстоянии подсечки: R-R-R-BL

Sub-Zero

Стоять близко: F-U-U

MOTO RACER

Введите следующие коды вместо имени. После нового запроса о введении имени можете ввести настоящее имя, которое хотите использовать.

cdnalsi – Сделать доступными все трассы
ctekcop – Маленькие мотоциклы

MOTORHEAD

Режим супермашин:
на экране личных опций введите вместо имени «Supercars», а вместо команды – «Grem». Теперь камера будет показывать гонки сверху.

Режим для любителей акробатики:
на экране личных опций введите вместо имени «Demon», а вместо команды – «Grem». Ваша машина будет оборудована весьма своеобразной подвеской.

Еще один режим для любителей акробатики:
на экране личных опций введите вместо имени «g-ride», а вместо команды – «west». Ваша машина также будет оборудована своеобразной подвеской.

Режим для уменьшения силы тяжести:
на экране личных опций введите вместо имени «Buzz Aldrin», а вместо команды – «NASA». Теперь ваша машина сможет совершать огромные прыжки.

Коды нужно вводить в меню Personal Option (персональные настройки).

Name: Avenger; Team: Zx – карта будет заменена спрайтом Avenger (из игры для Zx-Spectrum);

Name: Ramlosa; Team: H20 – режим воды;

Name: Lemmy; Team: Ace – режима ада (только для аппаратного ускорителя);

Name: tribute to tron – вся геометрия теперь будет отрендерена со скрытыми линиями векторной графики;

Name: Supercars; Team: Grem – изменится вид игры. На автомобили вы будете смотреть сверху (с высоты птичьего полета), и создастся такое впечатление, что трасса вертикальная.

Name: Demon; Team: Grem – расстояние между днищем машины и землей (дорожный просвет, или клиренс) и, соответственно, ход подвески увеличатся. Довольно неплохо для разбитых дорог.

Name: R Pettersson; Team: SWE – станут доступны все треки и машины.

Name: G-Ride; Team: WEST – автомобиль будет постоянно подскакивать на пружинах подвески.
Name: Ignition; Team: UDS – вид сверху сзади, как в игре Ignition. Кстати, довольно весело.
Name: Buzz Aldrin; Team: NASA – прыжки на автомобиле станут длиннее, чем обычно, да и машина станет менее управляемой, короче говоря, лунная гравитация.

NAM

NVAGOD	– режим Бога.
NVACALEB	– режим Бога.
NVASHOWMAP	– открывает всю карту.
NVABLOOD	– дает все оружие.
NVUNLOCK	– открывает все замки.
NVACLIP	– можно ходить сквозь стены.
NVALEVEL###	– выбор уровня и эпизода (например, NVALEVEL205 – выбран эпизод 2, уровень 5).

NHL '98

Зайдите в пункт меню под названием Create Player и введите следующие имена строго в данном порядке:
John Rix
Mike Smith
Mike MacKinnon
Funky Swadling
Jay MacDonald
Cory Yip
Andy Harris
Gary Johnson
Ben St John
Jeff Mair
Juan Jacyna
Jay Bulbrook
Trenton Shumay
Dejan Stanisavljevic
Tedd Streibel
Victoria Wong
Tom Papadatos
Troy Church
Phillip Chow
Ted Nugent
Adriano Celentano
Jeff Dyck
Mark Gipson
Lance Wall
Sissel Tangen
Mark Johnston
Bryce Cochrane
После того как имена будут введены, компьютер сообщит, что они уже внесены в список в составе команды EA, и предложит использовать их еще раз. При подтверждении использования каждого из введенных игроков нажатием кнопкой мыши на «OK» все характеристики этого игрока будут подниматься до максимума!

NIGHTMARE CREATURES

Напечатайте эти коды в главном меню и нажмите Enter. Вы услышите звук. Для разрешения других кодов вам надо сначала ввести код EVERYWHERE.
EVERYWHERE – выбор уровня, разрешение других кодов;
BOULON – бесконечные боеприпасы;
GU – кровавый режим;
BRONKO – играть за чудовищ;
DAVID – отменить комбинации ударов;
BES – режим Debug;
MOBY – выбор трека с CD;
ALAIN GUYET – включение всех читов.

NIHILIST

Для получения бесконечного количества ракет:
Купите корабль с двумя ракетными отсеками.
Выберите приглянувшуюся вам ракету и купите ее (вы должны купить только одну-единственную ракету).
Выберите ракету, нажав сразу обе клавиши мыши (как будто вы загружаете оба отсека). Если вы все сделали правильно, то у вас в отсеках будет по ракете и еще ракета останется у вас «на руках», при этом счетчик будет показывать x0.

После этого идите в первый Karral. Дальше вам не придется покупать ракеты выбранного типа. Вы можете повторить этот трюк со всеми другими типами ракет.

NUCLEAR STRIKE

Пароли этапов:
1 – JUNGLEWAR
2 – BUCCANEER, (HAMMERHEAD)
3 – DETONATE
4 – AFTERSHOCK, (BLITZKRIEG)
5 – CHESSPIECE, (NOMANSLAND)
6 – BASTILLE
секретный – LIGHTNING
Другие пароли:
UNLEADED – неограниченное топливо;
GUNSRUS – неограниченные патроны;
CHAINMAIL – неограниченная броня;
EAGLEEYE – вы не можете стрелять, как и ваш противник;
OLDSCHOOL – вид сверху вниз;
SHARK BAIT – стрелять ракетой в землю;
MAD BOMBER – неограниченные патроны;
CHEESYPOOF – неограниченное топливо, патроны и броня.

OUTWARS

Данные коды работают для полной бета-версии.
Введите
singletrac – для получения бессмертия;
keymaster, затем m – чтобы избавиться от карты.

POWERBOAT RACING

Введите следующие коды во время игры.
eps – Режим чемпионата
pbr – Режим слалома
pdl – Секретный уровень: шахты
urn – Использование катамаранов

PRO BASS FISHING

Начните новую игру и перед тем, как ввести ваше имя, напечатайте следующие коды (если набранный текст пропадает, значит, код введен правильно):
pbxray – показывает всю рыбу в режиме «fishing» (Fishing View);
pbpowerpole – леска у вас не рвется;
pbsuperbait – рыбы усердно клюют на любую приманку;
dissappear – этот код включится только тогда, когда вы начнете новую игру, и вас назовут обманщиком.

RAVAGE DCX

Во время игры напечатайте:
ATHENA – режим бога
THEO – бесконечный боезапас

RED ALERT: COUNTERSTRIKE

Сражение с гиганскими муравьями
Находясь в главном меню, при нажатой клавише LShift наведите указатель мышки на громкоговоритель в правом верхнем углу и нажмите левую кнопку мыши.

RED BARON 2

Эти действия помогут вам выжить при массированном огне, ведущемся с земли. Создайте новый файл с именем RB2sim.ini. В текстовом редакторе (например, wordpad или notepad) наберите, оставив пустую строку в начале файла перед строчкой [Baron] и между каждыми последущими строками (это нужно для корректной работы), следующее:

```
[Baron]

bulletMassFactor =180

groundGunnerBase=800

groundGunnerNoise=180

groundGunnerConvergence=160
```

Далее сохраните файл как RB2sim.ini и переместите его в вашу RedBaron2 директорию. Внимание! На игру должен быть

установлен в обязательном порядке апгрейд Red Baron 2 Patch.

REDLINE RACER

Наберите dissent в качестве вашего имени, чтобы получить самое лучшее оборудование. Если вам нравятся красивые девушки, то советуем быстро свернуть в правый туннель на трассе Devil's Canyon. В конце него находится миловидная особа в откровенном купальнике.

REDNECK RAMPAGE

RDCLIP – режим прохода сквозь стены;
RDDEBUG – отладочный режим;
RDELVIS – бессмертие;
RDGUNS – всё оружие;
RDINVENTORY – весь инвентарь;
RDITEMS – все предметы;
RDKEYS – все ключи;
RDALL – ключи, инвентарь, оружие и здоровье;
SHOWMAP – вся карта;
RDUNLOCK – включение всех рубильников и переключателей, отпирание всех замков;
RDSKILLx – изменение уровня сложности (x = 1 ... 4);
RDRATE – количество кадров в секунду.

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

rdhounddog – режим Бога.
rdall – получите оружие, патроны, предметы и ключи.
rdmeadow### – перенос на выбранный уровень (# – эпизод, ## – уровень).
rdview – включение режима обзора (F7).
rdunlock – открыть все замки.
rditems – получите все предметы.
rdrate – показать частоту кадров.
rdskill# – изменить уровень сложности (# – номер уровня).
rdcritters – чудовища оживают после того, как вы их уложите.
rdshowmap – показать всю карту.
rdelvis – режим Бога.
rdclip – режим прохождения сквозь стены.
rdguns – все оружие.
rdinventory – все предметы.
rdkeys – все ключи.
rdjoseph – получить мотоцикл.
rdmrbill – нанести себя тяжкое ранение.
rdrhett – мгновенная смерть.
rdaaron – режим гриба.
rdnocheat – выключить все введенные ранее коды.
rdwoleslagle – включение режима пьянства (мгновенно напиться/мгновенно протрезветь).
rdmikael – все предметы.
rdgreg – получить лодку.
rdarijit – получить лодку.
rddonut – получить лодку.
rdkfc – режим курицы.

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

Коды карты (вводить эти коды нужно при вызванной на экран карте).
BGSHOW – Показывать игру на экране.
BGTRACK – Быстрей перемещаться по экрану.
BGURINE – Подстраивать игру под себя.
BGVAMPIRE – Показывать следы крови.
Коды меню (вводите эти коды в главном меню).
BGNOAH – Задать число животных.
BGSTEROIDS – Только трофейная игра.
BGHORNS – Только овца.
BGELABONG – Только лось.
BGBULLWINKLE – Только американский лось.
BGYOGI – Только медведь.
Коды охоты (вводите эти коды, когда вы берете оружие).
BGBARBECUE – Пусковая установка ракеты.
BGWEATHER – Погодные эффекты.
BGPREDATOR – Подробное виденье.
BGSNIPER – Остановить оружие.

SCREAMER RALLY

Введите эти коды в главном меню:
TRAMO – все трассы;
CARBO – все машины;

LEALL – доступ во все лиги.

SETTLERS 2

Для первой версии игры введите «Thunder». Это даст вам возможность строить все, что угодно. При включенном коде вы увидите и восклицательный знак. Нажмите F7 – и сможете просмотреть всю карту.

Для версии игры 1.51 введите код «Winter». Он позволит вам делать все то же самое, что и код «Thunder», но теперь вы еще сможете построить на своей территории новую HeadQuarters.

SEVEN KINGDOMS

Итак, если вы никак не можете выиграть, воспользуйтесь этими кодами (при использовании кодов набранные вами очки будут обнулены).

Наберите следующую комбинацию: «!!!@@@###», далее нажмите одну из следующих клавиш:

C – добавление $1000 на ваш счет;

\ – добавление 1000 единиц пищевых запасов;

T – все технологии;

M – открывание всей карты;

; – увеличение численности населения в выбранном городе (национальность добавленного населения будет выбрана случайным образом, так что будьте осторожны);

= – увеличение очков игрока при выборе «Seat of Power»;

B – немедленно завершить строительство выбранного строения;

Z – включить / выключить режим быстрого строительства;

U – король бессмертен.

SEVEN KINGDOMS

Итак, если вы никак не можете выиграть, воспользуйтесь этими кодами (при использовании кодов набранные вами очки будут обнулены).

Наберите следующую комбинацию: «!!!@@@###», далее нажмите одну из следующих клавиш:

C – добавление $1000 на ваш счет;

\ – добавление 1000 единиц пищевых запасов;

T – все технологии;

M – открывание всей карты;

; – увеличение численности населения в выбранном городе (национальность добавленного населения будет выбрана случайным образом, так что будьте осторожны);

= – увеличение очков игрока при выборе «Seat of Power»;

B – немедленно завершить строительство выбранного строения;

Z – включить / выключить режим быстрого строительства;

U – король бессмертен.

SHADOW WARRIOR

Нажмите _T (появится значок SW) и наберите:

CONFIG – меню отладки;

SWCHAN – режим Бога;

SWGHOST – режим прохождения через стены;

SWGIMME – весь инвентарь;

SWGREED – режим Бога, весь инвентарь и оружие;

SWLOC – введенный в первый раз, показывает скорость игры, во второй – координаты играющего;

SWMAP – показывает полностью карту уровня;

SWNAME – изменить имя в режиме multiplayer;

SWQUIT – выйти из игры;

SWRES – сменить разрешение экрана;

SWSAVE – сохраняет текущий уровень на винчестере в виде файла swsave.map. В дальнейшем вы можете отредактировать этот уровень встроенным редактором уровней BUILD;

SWSTART – начать уровень сначала;

SWTREKXX – перейти к уровню XX.

SHADOWMASTER

В главном меню нажмите F2 + F3. Вы должны увидеть сообщение «Cheats On». Затем нажмите + и Backspace для набора кодов.

SCOUSER – Разрешает клавиши Playtester.
TURBO – Режим Turbo.
EVERY LEVEL SAVE – Можно записаться после каждого уровня.
ALLOW SINGLE – Одиночный игрок в MultuLevel.
PAPARAZZI – Нажмите Insert для записи экрана в файл (в C:\TEMP\PIX).
THE WHOLE OF CREATION – Все секреты выключены.
Клавиши Playtester:
Shift + F9 – Пропустить уровень.
F11 – Патроны.
F12 – Здоровье.

SHIPWRECKERS (OVERBOARD)

Игра делится на 5 миров, каждый из которых, в свою очередь, состоит из 4 уровней. По традиции жанра в конце каждого мира вас ожидает Главный Гад или, проще говоря Босс.

Все коды представляют собой сочетание различных символов (преимущественно океано-пиратского уклона). Всего есть 4 символа: корабль (К), череп (Ч), рыба (Р) и, конечно, якорь (Я). А вот, собственно, и коды:

1 – 2	К–Ч–Р–Я–К–Я
1 – 3	К–Я–Ч–К–Я–Р
1 – 4	Ч–К–Р–Я–Я–К
2 – 1	Р–Р–Я–К–Ч–Я
2 – 2	Ч–Я–Я–Р–Я–К
2 – 3	Р–Я–К–К–К–Ч
2 – 4	Я–Р–К–Ч–Ч–Р
3 – 1	К–Ч–Ч–Р–Я–Ч
3 – 2	Р–Ч–Я–Р–Ч–Р
3 – 3	Р–Р–К–Ч–Р–К
3 – 4	К–Я–К–Р–Я–Р
4 – 1	Ч–Ч–Я–К–Р–Р
4 – 2	К–Я–Ч–Р–Р–Я
4 – 3	Ч–К–Ч–Ч–Р–К
4 – 4	К–Р–К–Р–К–Я
5 – 1	Я–К–Р–Ч–Р–К
5 – 2	Р–К–Р–Ч–Р–К
5 – 3	К–Р–Ч–Я–Я–Ч
5 – 4	Ч–К–Я–Р–К–Ч

SIMFARM

Во время игры напечатайте CORN при нажатой клавише Select , затем нажмите Enter – и получите 10000 очков.

SPACE JAM

Для запуска кодов в игре Space Jam нужно ввести их после «SJ» в командной строке, когда запускаете программу (с пробелами между словами). Например: «sj little_toons». Если вводите более одного кода, также разделяйте их пробелами. Например: «sj little_toons little_monstars superjumps».

КОДЫ
little_monstars – Уменьшить монстров.
little_toons – Сокращает отряд.
big_monstars – Увеличивает монстров.
big_toons – Увеличивает отряд.
alwaysmakeshot – Всегда стрелять.
fastgame – Увеличить скорость игры.
turbofly – Нажимать Турбо при каждом прыжке.
fadeaways – Прыжок в любом направлении.
noinbounds – Никогда нет прибывающих шаров.
superpush – Суперсильный удар.
superjump – Суперсильный прыжок.
noai – Использовать секреты в игре наугад.

SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY

Уберите файл «savedata.txt» из директории игры, и вы получите доступ ко всем миссиям.

Чтобы уподобиться Горцу (бессмертие), надо нажать Alt + Shift + V, после чего выбрать в меню инвентаря Viewmaster. В результате у вас, помимо всего прочего, прибавится (обновится) время.

STARCRAFT

Коды вводятся вовремя игры после нажатия клавиши Enter (ввод также подтверждается нажатием Enter).

Power overwhelming – Режим неуязвимости (God Mode)

Show me the money – 10.000 единиц газа и 10.000 единиц минералов

Operation CWAL – Ускорение постройки зданий и боевых единиц

The Gathering – Бесконечная мана для всех использующих ее единиц

Game over man – Проиграть игру

Noglues – Запрещение врагам использовать магию

Staying Alive – Вы никогда не завершите миссию

There is no cow level – Выиграть миссию

Whats mine is mine – Минералы

Breathe deep – Vespene Gas

Something for nothing – Задействовать все upgrad-ы

Black Sheep Wall – Раскрыть карту

Medieval man – Задействовать все upgrad-ы на конкретный юнит

Modify the phase variance – Все здания доступны для постройки

War aint what it used to be – Выключить режим карты «fog of war» («туман войны»)

Food for thought – Возможность строить юниты без учета продовольствия

Ophelia – Нажмите Enter, а затем наберите название миссии, куда хотите переместится

STREET FIGHTER: ZERO

BISON

Чтобы играть за бизона нажмите кнопку выбора (key for select) после того как вы зашли в экран выбора игрока, зайдите в question mark box, нажмите кнопку выбора 3 раза, и кнопку влево 3 раза, далее нажмите кнопку старта.

DAN

Так же, как и в предыдущем случае, только нажимайте 3 раза влево и 3 раза вниз.

RYU и Ken против BISON

Оба игрока делают опять то же самое, но не двигают окно выбора (selection box). Игрок один и игрок два должны делать это несколько раз пока держат клавишу выбора нажатой. Комбинация _U, _U, затем Select, _U, _U. Затем игрок один нажимает light kick + heavy punch, игрок два heavy punch + light kick, и после этого оба играющих отправляются в Китай бить морду Бизону.

Войдите в options, установите время равным 99. Выберите любого героя и начните игру, подождите некоторое время до тех пор, пока не появится надпись извещающая о том, что время закончилось. Первый игрок выигрывает, если он ни разу не ударит.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Идите в директорию, куда вы установили игру на жесткий диск, найдите там файл Z.cfg.

Откройте этот файл и добавьте строку: cheatmode 1.

Начните игру и, находясь в подземелье, нажмите Ctrl и F4, чтобы включить режим бога.

Alt и F11 вернут вас на то место, где вы стояли в последний раз, если вы провалились в стену (черноту) и можете выбраться оттуда (иногда надо нажать клавиши по нескольку раз).

Ctrl и F1 включает все карты, но что это дает – неясно.

THE REAP

diesheepdie – начало с лучшими видами оружия;

absolutenot – неуязвимость;

sdivinorum – бесконечная жизнь;

toughguy – более крутые враги.

Коды для уровней:

2 – qbkcbedb;

3 – cclcbudc;

4 – 5cmcb4fsb.

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

CMGARAGE – экстра-двигатели, найденные в двух пустых гаражах после Laguna;
TANK – вы можете уничтожить противника с огненной силой;
CMCOPTER – вид с вертолёта (только для одного игрока);
CMSTARS – красивое небо;
CMNOHITS – можно проезжать сквозь машины;
CMMICRO – вид сверху (как в Micro Machines);
CMCHUN – Го-карт вид;
CMDISCO – туман диско;
CMFOLLOW – вид из телевизионных камер (только в режиме одного игрока);
CMLOGRAV – низкая гравитация;
CMTOON – мультяшный горизонт.

TONIC TROUBLE

Напечатайте во время игры:
SUPERED – большой и сильный герой;
MODEFLY – полет;
FULLLIFE – полная жизнь;
ALLPOWERS – все полезные предметы.

TORIN'S PASSAGE

Нажмите Ctrl+P во время игры для включения «Psychadelic mode». Повторное нажатие Ctrl+P отключает этот режим.

TOTAL ANNIHILATION

С помощью этой хитрости можно освоить строительство юнитов, которые по задумке авторов должны быть построены с помощью «Advanced Construction units» и «Construction units». Выберите юнит и нажмите Enter. В окне сообщений вы должны выбрать «commander» и опять нажать Enter. Теперь вы можете увидеть, что вам доступны для строительства даже такие юниты, как Big Bertha's, Guardians и Warlord. На некоторых версиях игры вы сможете строить некоторые полезные юниты с помощью «Advanced shipyard».

Во время игры нажмите Enter и напечатайте коды (все коды, кроме ненужных и RADAR, LIGHT, SING, работают только во многопользовательском режиме и skirmish):
+ATM – дает 1 000 метала и энергии;
+CDPLAY – то же, что и +CDSTART (чуть быстреее);
+CDSTART – включает музыку с CD;
+CDSTOP – выключает музыку с CD;
+CLOCK – показывает время игры;
+CONTROL # – дает вам возможность управлять другим skirmish AI, где # – 0-3;
+DOUBLESHOT – все виды оружия наносят двойный урон;
+HALFSHOT – все виды оружия наносят лишь половины нормального урона;
+ILOSE – вы проигрываете;
+IWIN – вы побеждаете;
+KILL – убивает все войска (включая и ваши собственные);
+LIGHT 1000 – здания становятся темнее;
+LOS – то же, что и +NOWISEE (чуть быстрее);
+NOENERGY – запас вашей энергии понижается до 0;
+NOMETAL – запас вашего металла понижается до 0;
+NOSHAKE – экран не дрожит при взрывах;
+NOWISEE – полная карта и отключается ограничение на радиус видения;
+SHADOW – вкл./выкл. тени объектов;
+SING – ваши воины «поют», когда получают приказ;
+SOUND3D – включение 3D-звука;
+SWITCHALT – позволяет переключаться между отрядами при помощи только клавиш с цифрами.

Получение доступа к заданиям во время кампании

Во-первых, вы всегда можете выбрать следующее задание, даже если и проиграли.

Во-вторых, вы можете сделать вот что: щелкните на иконке Single Player. Когда появится страница Single Player Game, напечатайте DRDEATH. Между строка-

ми Load Game и Previous Menu появится косточка с эмблемы Cavedog Entertainment. Щелкните на косточку – и попадете в особое меню Play Any Game. Теперь выбирайте любое задание.

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

CMGARAGE – Экстра-автомобили, найденные в двух пустых гаражах после Лагуны.
Tank – Вы можете уничтожать врага со страшной силой!
Flexmobile – Rear Wheel Drive, sticks to the road quite well.
XBOOSTME – Увеличивает скорость игры.
CMCOPTER – Вид из вертолета, который летает вокруг трассы. Не очень хорош для ведения гонки, но дает потрясающий обзор вокруг трассы. Этот код доступен только на трассе в Silverstone (в режиме одного игрока).
CMSTARS – Небо приобретает приятный вечерний окрас...
CMNOHITS – Позволяет проезжать насквозь другие машины, так же как и другие машины могут проезжать сквозь вашу. Можно ехать по оптимальной траектории, не обращая внимания на оппонентов. Помешать движению никто не сможет!
CMMICRO – Вид строго вертикально сверху (как в игре «Micro Machines»).
CMCHUN – Go-Kart вид (только руль и ваши руки, без приборной панели).
CMFOLLOW – Вид из камеры «ФИЛЬМ» (только в режиме одного игрока), базируется на передвижении камеры в режиме слежения за машиной под разными углами, как показывается в демонстрационном режиме.
CMLOGRAV – Пониженная гравитация.
CMTOON – Оживление горизонта.
CMCATDOG – Падающие с неба кошки и собаки.
CMMAYHEM – Более сумасшедшие мультипликационные коллизии.
CMHANDY – Вы можете видеть свою руку больше, глядя из машины.
JHAMMO – Все трассы.
CMLOCK – Посмотреть все трассы опять.

TRIBAL RAGE

Нажмите Shift + Ctrl + код, где код – это:
R – открывает карту;
V – автоматическая победа;
Z – добавляет 1 000 кредитов.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

BGGNTSS – режим «Диско»;
BGRSD – переход на 6-ой уровень;
CRCDND – переход на секретный уровень LONGHUNTER;
CRLSFNDNGS – чистые цвета;
CTNTSCND – переход на секретный уровень MANTIS;
DGHTTSRS – все ключи;
GSRCGKFS – QUACK-режим;
GTMNDSBF – переход на 3-ий уровень;
HFLLTHSH – враги уменьшаются;
HSTSMN – переход на секретный уровень CAMPAIGNER;
HTSDNM – галерея;
JFFSPNGDNBRG – неограниченная жизнь;
KNTSFSKS – режим полёта;
LFRRSPR – переход на 8-ой уровень;
LLSNMRTN – неуязвимость;
LRNMSNHR – показать титры;
MBRNKLSN – режим «Призрак»;
MGRLSGTM – всё оружие;
NBCD – переход на 7-ой уровень;
NCPGHM – переход на 4-ый уровень;
PRMSHN – большие головы;
PTLFGNDS – переход на 1-ый уровень ;
QTMBGS – переход на 2-ой уровень;
RHNSRLL – неограниченное количество патронов;
RSTPDFRPL – переход на 5-ый уровень;
THSFNDNT – переход на секретный уровень TREX;
TKMDKK – показать противников;
TRNTNNQ – вся карта открыта.

TWISTED METAL 2

Наберите «gloriousicecream» в меню выбора машин для того, чтобы стать неуловимым Sweettooth.

UGH

Пароли к уровням:

1	cavity
2	first communion
3	figurative theatre
4	burnt offerings
5	mysteriuminquitatis
6	dream for mother
7	uncertain journey
8	spiritual cramp
9	romeosdistress
10	ressurrection
11	prayer
12	deathwish
13	dogs
14	awake at the wall
15	sleepwalk
16	desperate hell
17	the drowning
18	thebluehour
19	aseveningfalls
20	androgynousnoise
21	handpermeates
22	electradescending
23	ceruixcouch
52	gloomy sunday

ULTIMATE SOCCER MANAGER '98

Повысьте одному из ваших тренеров жалование до J999.999.999 в неделю и затем предложите ему новый контракт. Тогда тренер начнет оплачивать J 13M в ваш счет каждую неделю!

ULTRA VIOLENT WORLD

На экране Menu/Title Screen напечатайте: «thanksforcoming».

UNREAL

Для ввода кодов нажмите Tab или ~ (тильду), после завершения ввода нажмите Enter.

ALLAMMO – получить 999 патронов для любого оружия;
FLY – режим полета;
GHOST – режим прохождения через стены;
WALK – возвращение в режим пешехода (при работе паролей «FLY» и «GHOST»);
GOD – режим неуязвимости (не спасает от падения в лаву и от защемления между створок любых сверхмощных дверей);
INVISIBLE – режим невидимости;
KILLPAWNS – убить всех монстров;
WALK – отключение режимов «GHOST» и «FLY»;
SLOMO # – изменение скорости игры (1.0 – нормально);
SUMMON – позволяет получить названное оружие. Например:
SUMMON EIGHTBALL;
SUMMON FLAKCANNON;
SUMMON NALI;
SUMMON DISPERSIONPISTOL;
SUMMON AUTOMAG;
SUMMON STINGER;
SUMMON ASMD;
SUMMON RAZORJACK;
SUMMON GESBIORIFLE;
SUMMON RIFLE;
SUMMON MINIGUN;
SUMMON SKAARJWARRIOR;
PLAYERSONLY – остановка времени. Повторный ввод – отключение режима;
OPEN MAPNAME – переход на любой уровень. Только вводите имя так: OPEN DIG;
BEHINDVIEW 1 – вид на вашего героя как в Tomb Raider;
BEHINDVIEW 0 – выключает предыдущий код;
FLUSH – если вы начинаете получать мусор на структурах стен, введите этот код для устранения проблемы.

Карты игры Unreal

Bluff
Ceremony
Chizra
Dark
Dasacellars

Dasapass
Dcrater
Dig
DKNightOp
DMARIZA
DMCURSE
DmDeathFan
DmDeck16
DMElsinore
Dmfith
DmHealPod
DmMorbias
DmRadikus
DmTundra
Dug
Endgame
Entry
ExtremeLab
ExtremeEnd
ExtremeGen
ExtremeBeg
ExtremeCore
ExtremeDark
ExtremeDGen
Gateway
Harobed
IsvDeck1
IsvKran4
IsvKran32
NaliBoat
NaliC
NaliLord
Noork
NyLeve
Passage
QueenEnd
Ruins
SkyBase
SkyCaves
SkyTown
SpireVillage
TerraLift
Terraniux
TheSunspire
Trench
Unreal
VeloraEnd
Vortex2

Параметры командной строки

-nosound – Выключить звук.
-nodsound – Отменить поддержку DirectSound.
-noddraw – Отменить поддержку DirectDraw.
-nohard – Отменить поддержку 3d hardware.
-firstrun – Переспрашивать «First Run».
-conflicts – Показать конфликтующие объекты.
-nok6 – Отменить поддержку AMD K6-3D.
-nommx – Отменить поддержку MMX.

UPRISING

Для введения кодов нажмите сначала клавишу T, а затем введите коды.
chump – Бессмертие
dangerous – Бесконечные боеприпасы
tuff – Сверхускорение

VIRTUA COP 2

Войдите в директорию Virtua Cop 2, откройте файл VCOP2.INI на редактирование, найдите текст под названием [GameSetting].
Установите значение переменной Extra равным 2.
У вас должно получиться так:
[GameSetting]
Extra=2
Сохраните и закройте файл, запустите игру.
После запуска зайдите в Mode Settings (F6) – и вы увидите две новые опции: «Special» и «Cheat».
Меню «Special»:
Single Click Reload – перезарядка одиночным нажатием мыши;
Random Mode – оппоненты уходят в случайном порядке;
Mirror Mode – игровой экран становится зеркальным отображением (по сравнению с оригинальным);
Big Head Mode – появление личностей с большими головами.

Меню «Cheat»:

Auto Reload – автоматическая перезарядка оружия, когда заканчиваются патроны;
Weapon Select – позволяет выбрать любое специальное оружие;
Weapon Select (Special) – специальная версия опции Weapon Select.

VIRTUAL SPRINGFIELD

Чтобы активизировать транспортер, вы должны открыть свою карту, держать нажатыми клавиши Shift + V + S и дважды щелкнуть кнопкой мыши по звезде назначения. Это прибавит вам денег.

WAR GODS

Коды вводятся в окошке Game/Properties/Advanced/Cheats. Если код введен правильно, надпись Cheat поменяется на Cheat OK! Первое из чисел включает режим, второе – выключает.
0708 (8070) – первый игрок наносит больший урон;
1037 (7301) – все фаталити активируются одновременным нажатием верхнего удара рукой и нижним ударом ногой;
1515 (5151) – неуязвимость второго игрока;
1971 (1791) – неуязвимость первого игрока;
2059 (9052) – неограниченное количество кредитов;
3366 (6633) – второй игрок наносит больший урон;
3871 (1783) – первый игрок может играть за Grox;
4774 (7447) – окончание игры сразу после победы над одним компьютерным соперником;
5721 (5721) – показывать частоту кадров;
9021 (1209) – первый игрок может играть за Exor;
9990 (9996) – всегда играть на первом уровне;
9991 (9996) – всегда играть на втором уровне;
9992 (9996) – всегда играть на третьем уровне;
9993 (9996) – всегда играть на четвертом уровне;
9994 (9996) – всегда играть на пятом уровне;
9995 (9996) – всегда играть на шестом уровне;
9997 (9996) – всегда играть на седьмом уровне.

WAR WIND 2

Чтобы ввести код, нажмите Enter в сообщении, потом нажмите Enter ещё раз.
!the sun also rises – открыть карту;
!golden boy – 5.000 resources, 1.000 butanium;
!the great pumpkin – выиграть кампанию;
!i am the bishop of battle – выиграть миссию;
!on a mission from gawd – быстрое строительство и сбор ресурсов.

WATERWORLD

В командной строке DOS запустите игру со следующими параметрами:
water.exe -tooledup – все предметы;
water.exe -twinky – бессмертие;
water.exe -freestuff – все оружие.
Во время выполнения задания нажмите клавишу W, чтобы перейти к следующему заданию.

WING COMMANDER: PROPHECY

Во время боевого вылета (когда вы находитесь в кабине истребителя) наберите «dynomite», далее нажмите Ctrl + C для того, чтобы включить / выключить возможность столкновения. Нажмите Ctrl + I, чтобы включить неуязвимость, и Ctrl + F12 – для уничтожения цели, попавшей к вам на прицел.

WORLD CUP '98

Измените имя игрока на код и нажмите Enter. Когда введете все коды, нажмите Backspase, чтобы имя игрока осталось без изменений. Далее идите в основное меню

и нажмите Scroll Lock для включения кодов.
Cartman – проверка каждого игрока.
Gabo – большие головы у игроков.
Gonzo – горячий картофель.
Hurst – включить '82, '74, '70, '66 Classic Match.
Kenny – горящий мяч.
Kyle – игроки-скелеты.
Mr Hat – сумашедший мяч.
Neila – ужас на стадионе.
Powder – компьютер становится глух.
Zico – включить 1982 Classic Match.
Take a Dive – Проверка каждого игрока
Big Heads – Это большеголовики
Skeleton Players – Высокие тонкие игроки
Crazy Ball – Сумасшедший мяч
Silly Moves – Компьютер глух
Flaming Ball – Пламенный мяч
Alien Model – Ужас на стадионе

WORMS 2

Обратите внимание на регистр букв. Все они должны быть заглавными. Используйте Caps Lock или Shift.
SUPERSHOPPER – у каждого появляется секретное оружие;
BACKFLIP – нечто очень хорошее;
HIGHJUMP – червячки прыгают очень высоко;
REDBLOOD – червячки истекают кровью, когда им наносятся повреждения;
GODMODE – бесконечная жизнь (червячков можно убить лишь скинув их в воду).

WRECKIN CREW

Идите в menu, потом option, потом cheat и введите:
GIMMEALL – все уровни и машины;
RESETALL – вернуть все установки игры, принимаемые по умолчанию;
RESETLAP – сброс времени;
KEYFOUND – все ключи;
RESETFMV – сброс всех мультиков;
CINEMAON – можно смотреть все мультики;
RESETKEY – сброс всех ключей;
KARTSON – играем с KARTS (увидите);
KARTSOFF – играем без KARTS.

WRIGGLERS

Пароли уровней

02	3351	22	5330
03	8880	23	1014
04	6089	24	6526
05	6131	25	4776
06	7062	26	9486
07	2700	27	9662
08	9138	28	1955
09	4252	29	2599
10	5198	30	8730
11	1931	31	1454
12	7034	32	2511
13	3875	33	3543
14	2183	34	7731
15	4616	35	9054
16	9063	36	1824
17	3492	37	8483
18	3267	38	4160
19	5338	39	1288
20	7057	40	1826
21	3870	41	9167

X-COM: INTERCEPTOR

Нажмите Ctrl + E, и после низкого двойного сигнала можете вводить эти коды:
battlecheat – включение дозаправки в воздухе,
canttouchthis – невидимость,
fillerup – неограниченная высота полета,
knowitall – все иследования,
quickbase – завершение строительства баз,
payday – деньги.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

В «Option Menu» введите «SPAM» – появится бесконечное количество продолжений.

X-MEN: THE RAVAGES OF APOCALYPSE

Для ввода кода во время игры нажмите ~.
«LOGAN» – неуязвимость;
«AMMO» – полный боекомплект патронов.

YODA STORIES

Во время игры нажмите на паузу и введите:
Force – Стать сильным,
Object – Получить объекты, необходимые для этих миров,
Junk – Получить большое количество барахла,
Sabre – Получить мощный lightsaber,
Blasters – Получить все оружие.

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

Во время миссии нажмите Enter и напечатайте: #Chicken. Обязательно с большой буквы!
Снова нажмите Enter. Вы разрешили применение кодов.
Далее напечатайте один из следующих кодов:
#kill all – убить всех врагов,
#show map – открыть всю карту,
#victory – победа в миссии,
#modify army +god – получите режим Бога для своих орлов,
#modify army +spells – получить все виды магии для всех ваших магов,
#modify self +god – получите режим Бога для своего героя,
#modify self +spells – получить все заклинания для своего мага,
для кода #modify также возможны параметры +spell и +knowledge, после которых необходимо указать конкретный вид магии, который вы хотите получить,
#pickup all – собрать все мешки,
#create NN Gold – заработать столько золота, сколько укажете вместо NN,
#summon hero – вызвать героя.

ПОЧЕМУ Я ЛЮБЛЮ ИГРАТЬ?
ПОТОМУ ЧТО ТЕПЕРЬ
Я УМЕЮ ВЫИГРЫВАТЬ!
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
№7(10) • 1998
журнал для любителей игр
ИГРОМАНИЯ
MIGHT & MAGIC VI:
THE MANDATE OF HEAVEN
UNREAL
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
№4(7) • 1998
журнал для любителей игр
ИГРОМАНИЯ
ЧИТАТЕЛЬСКИЙ КОНКУРС
WARLORDS III
JEDI KNIGHT:
MYSTERIES OF THE SITH
COMANCHE 3
THE NEVERHOOD
Винчестеры: точные и надежные

WINS: 01
69
PUSH START
SCORPION
SCORPION

INDUSTRY GIANT